2007年 总第255期
零售5元
半月刊
大众软件®
www.popsoft.com.cn
和娱乐的第一选择
22
ISSN 1007-0060

10 史上最强？——联想锋行King顶级台式电脑
15 悲欢西雅图——"三星电子杯" WCG2007全球总决赛战地记录
27 以免费之名——新移动IM时代
99 《枪神》——图文全解攻略



HanbitSoft





博客文集精华纪念册

大众软件 2007年第三季度13—18期合订本



第九城市与《大众软件》共同推出



《魔兽世界》
博客文集精华纪念册

精华组合

人民币38元
统一零售价

全国限量发行



赠送
神秘大礼包

印刷成品均以实物为准



the9第九城市





发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐　郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

大众软件

2007年 第二季度 07—12期 合订本

隆重上市
全国有售

人民币29.8元
统一零售价



《大众软件2007年第二季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第二季度07期到12期的所有文章内容，便于收藏与查询，**正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。**

内容包含：

本刊附赠一张光盘，内有《大众软件》2007年第二季度07期到12期的电子版合集，以HTML电子版形式奉献给广大读者，既有方便的导读形式，又有直观的阅读方式。此外还有大众软件增刊附赠的外域全地图的超大尺寸电子版以及Nihilum世界FD伊利丹的高清视频，既方便玩家练级做任务跑地图，又可以鉴赏国外高水平玩家的精湛表演。

正册184页，《大众软件》2007年第二季度07期到12期所有正文内容，软件、硬件、专题、游戏、评论等等，本书保持《大众软件》的杂志风格不变，采用按期顺序排版方式，便于收藏、阅读以及资料查询，还可以作为《大众软件》杂志系列的收藏。

副册160页，收集了部分《魔兽世界：燃烧的远征》的最新资料，在保留原大众软件增刊生产技能详解、3D副本地图等部分精华内容的基础上，又新增加主城全图，外域地图的怪物等级分布、NPC位置的详细数据资料，以及德莱尼、血精灵新手任务完全攻略，节省并提高玩家做任务、升级、学习技能的时间和效率。

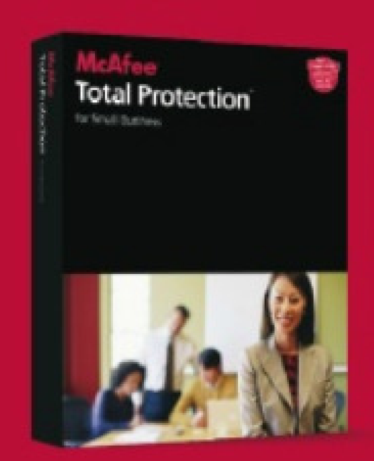
发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐　郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

佳杰腾飞 源自内力充足

安全威胁越来越复杂

您的企业亟需
有效的安全防护！





McAfee Total Protection for Small Business.
是您的理想之选。安装非常便捷，
并可以集中管理和自动升级。
有了它，您可以高枕无忧！

McAfee® Total Protection™ 是一款功能非常全面的解决方案，可以保护企业远离病毒、间谍软件、垃圾邮件、网络钓鱼诈骗、黑客以及身份信息窃贼等各种安全威胁。
Total Protection 简化了您的安全工作，为桌面机、服务器和电子邮件提供不间断的、最新的安全保护。

购买此产品有精美礼品赠送
截止日期至2007年12月30日

McAfee®

代理商

华北：

北京网安趋势信息技术有限公司	010-51665896
北京东方趋势科技发展中心	010-51659066
北京数码创识科技 有限公司	010-58830188
天津市方卫信息系统工程技术有限公司	022-83712138
大连东西方科技有限公司	0411-82636555
山东新潮信息技术有限公司	0531-83532011
沈阳恒泽振宇科贸有限公司	024-83997010
哈尔滨天浩哲软件开发有限公司	0451-87533393

华东：

上海恒驰信息系统有限公司	021-34243489
上海鼎元信息科技有限公司	021-52110220
上海迅扬电子有限公司	021-62133938
上海软盛信息技术有限公司	021-52946021
上海亚安信息技术有限公司	021-64380514
上海有为信息技术有限公司	021-65650005
上海中仂科技有限公司	021-64391516
上海忆通广达信息技术有限公司	021-62278888
江西隆捷安网科技有限公司	0791-6899203
南京宏海科技有限公司	025-85951355

华南：

广州宇翰通信技术有限公司	020-85597436
广州金华诚科技有限公司	020-38730990
广州欧维信息技术有限公司	020-87502257
深圳安海科技有限公司	0755-26525658
深圳万佳怡科技有限公司	0755-83778167
深圳君思科技有限公司	0755-83451855
深圳长软信息技术有限公司	0755-23990422
深圳希格玛科技有限公司	0755-83749120
深圳伊登软件有限公司	0755-88262588
福建创识科技股份有限公司	010-58830188
成都汇海科技发展有限公司	028-85245103
成都翰东科技有限公司	028-87015557
广西扬丰电子有限公司	0771-5556122
广西朗汇科技有限公司	0771-2100280
惠州创联科技有限公司	0752-2261555
云南信合达科技有限公司	0871-8898812

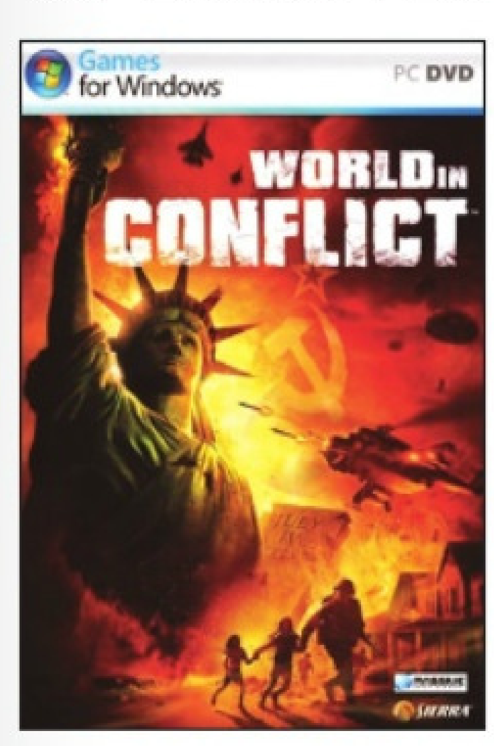
迈克菲服务热线
800-810-7030 销售服务热线
800-810-6030 技术服务热线

佳杰科技(中国)有限公司



体验RTS巨著《冲突世界》 享受华硕完美游戏之旅

战斗，像个男人一样去战斗。几乎每个男人都在儿童时代憧憬过战争，或许这是男人与生俱来的一种思想，但现在的中国是和平的，这一代人被我们的上代称为“在蜜罐中长大的一代”。尽管如此，身处战争中的想法依然在很多人的心中留下过印记。科技的进步是伟大的，我们应该庆幸现在有电子游戏，不必真正身处战争年代也可以体会战争的残酷和其中的酸甜苦辣，而最新的DirectX 10游戏大作《冲突世界》（World in Conflict）则是目前最出色的战争类RTS游戏！



出色的画面是一款游戏成功的一半，游戏能够吸引玩家还需要剧情的帮助。《冲突世界》讲述的是一场虚拟的战争，而它的历史环境便是苏联并未像现实中一样解体。经过时间的推移，第三次世界大战来临，苏联开始进攻美国，步兵、重型装甲车、战斗机、炮兵，一切现代真实战争中的元素都可以在《冲突世界》中见到。这款游戏与其他RTS游戏相比，最大的不同便是取消了资源采集等过程，无需玩家进行建筑建造或新科技方面的研发。您所需要的就是立即投入到战斗中去，并且是以第一人称视角进入到战争中去。战争的真实感是前所未有的，它几乎能让所有的男人动心！生活在和平年代的你想投入到战争中去？没有好的装备可是无法进行战斗的！

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6550	1360元
主板	华硕P5K-SE	999元
内存	DDR2 800 1G×2	500元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕EAH2600XT/HTDP/256M	1045元
显示器	华硕 MW221U	2799元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	319元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA89+400W电源	499元

《冲突世界》拥有独特的物理引擎，所以在游戏中物体几乎都会按照现实般变化，但这项出色的技术依托于CPU，为此我们选择了Intel最新的酷睿2处理器产品。这款E6550采用65纳米工艺制造，实际主频为2.33GHz，拥有4M二级缓存，它的前端总线频率达到了惊人的1333MHz，并支持MMX/SSE/SSE2/SSE3/Sup-SSE3/EM64T等指令集，是进行《冲突世界》的好选择。



选择好处理器，便要选择能够充分发挥出整体实力的主板。前一段时间Intel推出了最新的P35芯片组，带来了主板产业的新一代革新，而华硕P5K-SE作为入门级P35主板对于想要享受新技术却又囊中羞涩的游戏爱好者是最佳之选。华硕P5K-SE采用了目前最新的Intel P35+ICH9的组合，能够支持目前英特尔主推的酷睿系列处理器，这其中包括Core 2 Quad、Core 2 Extreme、Core 2 Duo、Pentium E、Pentium D及Pentium4，同时还为日后升级的45nm处理器产品提供了预支持，直接降低了未来的升级成本。华硕P5K-SE在前端总线的支持能力上也非常出色，可以支持1333MHz、1066MHz及800MHz，与FSB为1333MHz的Core 2 Duo E6550搭配堪称完美。除了拥有出色的处理器支持能力之外，华硕P5K-SE的内存功能也是一大亮点。它不仅可以支持常规的DDR2 667、DDR2 800的内存，还提前对DDR2 1066规格的高速内存产品提供了支持，凭借速度上的进步能够轻松将系统效能提升至一个新的高度。不断追求性能的极致也是华硕主板带给大家的印象之一。1066MHz内存支持只是华硕P5K-SE的一个特点，它还拥有独家的ASUS Super Memspeed技术，凭借对技术的深刻理解，华硕P5K-SE能够通过精细的参数优化来彻底释放内存的性能，甚至可直接将内存性能提升71%的程度！这对于《冲突世界》类的大型3D程序是非常有帮助的。

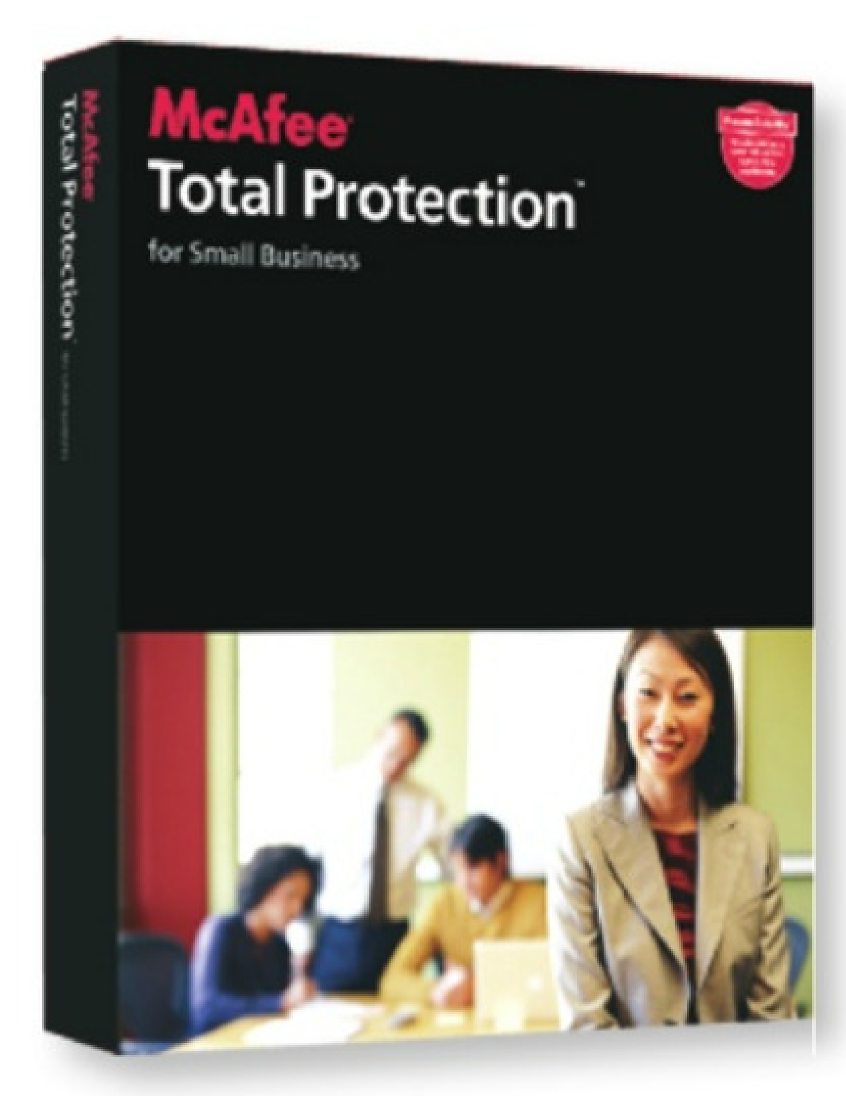


拥有了出色的主板平台，想在《冲突世界》中驰骋的下一个目标便是显卡，拥有出色性能的华硕EAH2600XT/HTDP/256M就是最好的选择。该显卡采用了AMD-ATI先进的RADEON HD 2600XT显示核心，能够完整支持DirectX 10，拥有DirectX 10下全新Pixel Shader、Vertex Shader及Geometry Shader的支持，并可使ShaderModel 4.0技术的程序运行，这些与《冲突世界》的画面特效完全匹配。支持是保证特效运用的基础，而Unified Superscalar Shader Architecture统一超标量着色架构+120个Stream Processing Units流处理器单元的华硕EAH2600XT/HTDP/256M 3D运行核心便是使游戏流畅运行的保障，无论游戏中需要何种Shader的运算，华硕EAH2600XT/HTDP/256M的Ultra-Threaded Shader Engine超线程渲染引擎，都能够将运算需求迅速派发到相应流处理器单元快速进行操作，那真实的云层、投射的光线都会因此受益。



在游戏娱乐之外，或许您还希望使用电脑在大尺寸电视中欣赏蓝光等高清晰的战争大片。不用发愁，华硕EAH2600XT/HTDP/256M的AVIVO技术具备强大的高清晰视频解码能力，即便是1080P级别的高清电影，无论是采用H.264还是VC-1编码模式的影片，华硕EAH2600XT/HTDP/256M都能够提供完美的硬件解码能力，跳帧、停顿因华硕EAH2600XT/HTDP/256M的存在而彻底在我们面前消失。

这是一套近乎完美的配置，在任何一个细节均表现出众。它结合了强劲的性能、出众的稳定性与优秀的易用性，是《冲突世界》玩家的绝佳之选，也是众多游戏玩家的最佳之选！



McAfee为您的企业提供全面快速的安全解决方案

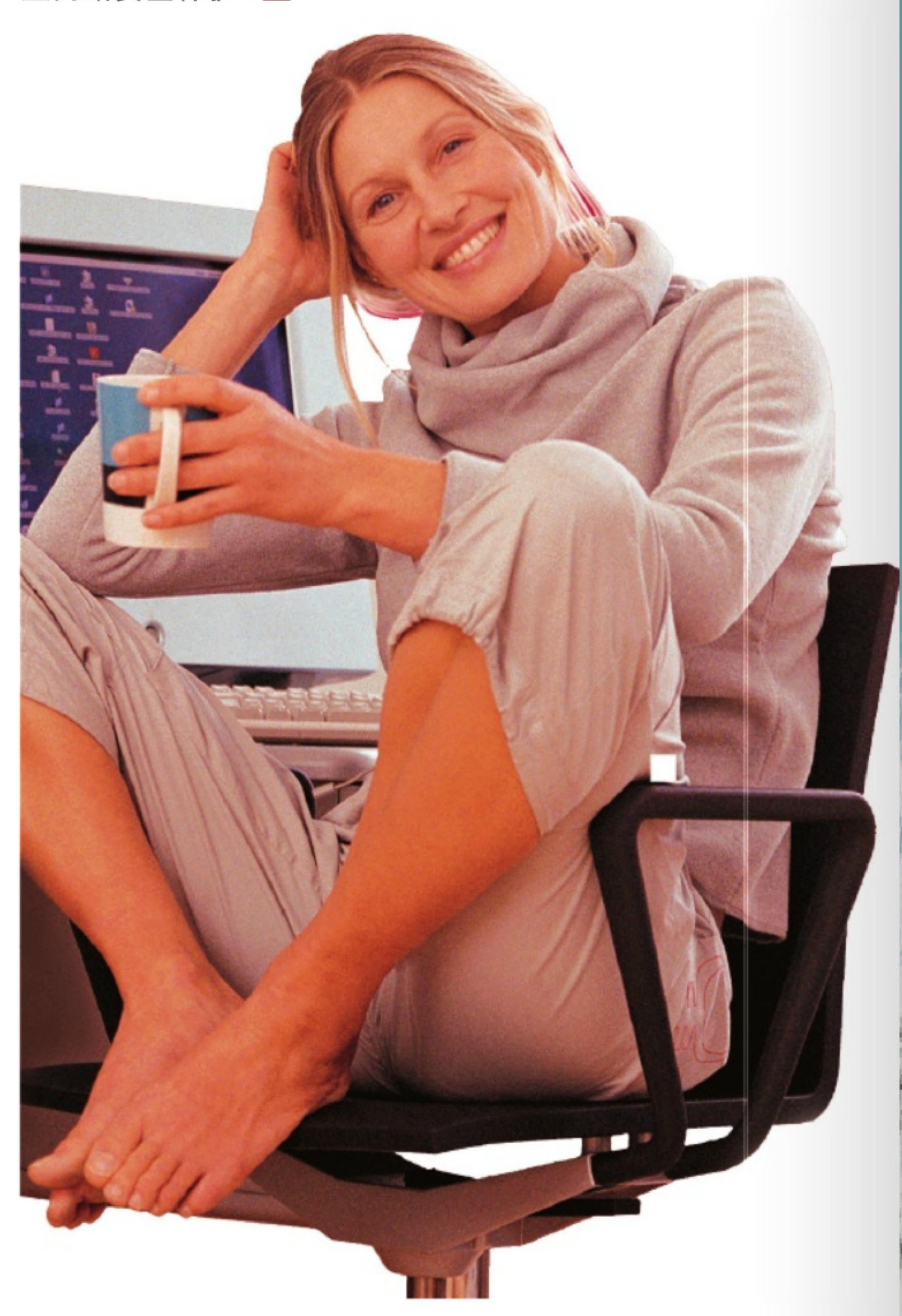
随着网络的不断发展，企业通过网络平台，不仅可以实现企业内部信息的交流和共享，而且还可以借助网络的力量，应用在生产当中，从而极大地提高生产效率。但是，在不断拓展网络架构的时候，网络安全也成为企业所关注的重点。

针对互联网上不断出现的安全威胁，我们推荐两款由McAfee公司提供的高性能完全集成的解决方案：McAfee Total Protection for Small Business和McAfee Secure Internet Gateway。McAfee Total Protection for Small Business 专为中小型企业设计，是业界首款真正集成的系统安全防护产品，可有效防御病毒、间谍软件、垃圾邮件、黑客和身份信息窃取等威胁。McAfee Secure Internet Gateway可全面防范 Web 和电子邮件威胁，保护您的企业免受垃圾邮件、网络钓鱼诈骗、间谍软件、病毒和恶意网站的侵扰，并可以防范不当的网络使用行为。

McAfee Total Protection for Small Business 可通过一个控制台 McAfee SecurityCenter 进行管理，并且可以自动升级而无需人工干预，从而极大地简化了您的安全工作。其高级版本 Total Protection for Small Business-Advanced可通过一个高度安全的系统实时处理电子邮件，在威胁进入您的网络之前进行防护，过滤和隔离所有通过电子邮件带来的威胁。该系统可与所有电子邮件应用程序兼容，可以快速处理您的电子邮件，延迟时间不到1秒钟。此外，McAfee还为需要监控内部电子邮件安全性的用户提供了电子邮件服务器防护功能，操作简便，可迅速提供保护。若要实现终极反间谍功能，可将 McAfee Total Protection for Small Business与桌面间谍软件清除工具如McAfee Anti-Spyware Enterprise组合使用。Anti-Spyware可选的 Web 过滤模块提供反间谍软件的第二级保护，可防止员工访问带有间谍软件和广告软件的网站。此外，它还具备拦截来自受感染主机的流出通信量，防止机密信息泄露等功能。其硬件采用高性能的 ASIC 加速平台，性能完全能够满足大型企业的需求。

而对那些对邮件安全有着极为特殊和苛刻要求的公司而言， McAfee Secure Internet Gateway（SIG）设备将是他们的理想之选。SIG 采用了强大的检测算法，能够查找并拦截 98%以上的垃圾邮件，其中包括难以检测的图像垃圾邮件。病毒和间谍软件拦截程序通过扫描所有下载内容和附件来确保最终用户的安全。其内置 McAfee SiteAdvisorTM 可监控、警告或提前阻止用户访问含有间谍软件、网络钓鱼诈骗或垃圾邮件代理的网站，使您安全地使用网络。Secure Internet Gateway 是一款完全独立的解决方案，无需安装任何软件，因而也无需维护。您可通过McAfee ePolicy Orchestrator对其进行集中管理，从而为企业节省大量宝贵的时间，降低购买成本以及管理分离组件的复杂性，极大地提高了工作效率。

借助以上McAfee 这两款解决方案，企业可将更多时间放在关注业务上，而无需将时间浪费在繁杂的独立产品上。优秀的一体化集成解决方案将始终如一地保护您的系统免受最新威胁的侵扰，通过一个管理控制台即可进行轻松管理。无论是中小型企业还是行业领先的大型企业都可以从McAfee方便的自动服务中进行选择，以实现全面的企业网络安全保护。P



CONTENTS 目录

2007年第22期 总第255期

22
2007
本期推荐

网络时代

网络真人秀，以草根的名义演变



大家好，我叫米妮，今年21岁，我是北京电影学院毕业的……可后来我毕业了，也就失业了。

实用软件

你还差多远？

——Google与微软文件办公性能对比

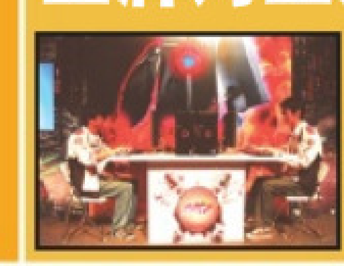


本文将完全从“办公标准”而非任何“兼容”的角度上，对Google文件进行对比性评测。

硬件评析

王牌对王牌

——与世界冠军谈游戏电脑



想知道Sky、moon这些世界冠军对电脑有什么样的要求吗？4万元的台式机能否够满足他们的胃口？

锋利的盾

微软的WCG笑脸



WCG的主题曲每天都会无数次在西雅图的赛场响起。在喧闹的比赛背后，我们看见的分明是微软的笑脸

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年11月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评
10 史上最强？——联想锋行king台式电脑
12 实惠之选——理光RR750数码相机
14 另辟蹊径——2款爱国者闪存盘
14 网络为王——Norton Internet Security 2008

专题企划
15 悲欢西雅图——“三星电子杯”WCG2007全球总决赛战地记录

网络时代
25 网络真人秀，以草根的名义演变
27 以免费之名——新移动IM时代
32 网罗天下

实用软件
34 你还差多远？——Google与微软文件办公性能对比
42 术业有专攻——Vista专用小工具
46 工具快报
48 中国共享软件
49 掌上乾坤

应用心得
50 大文件的“网络中转站”
51 硬盘读写一目了然
51 让闹情绪、罢工的F1复工
52 小工具，使“复制”更神通
53 清理遗留在系统中的共享动态链接库
54 同一个声音，同一个音量
55 犯病的IE 7巧调治
55 @瑞星帮你杀毒
利用瑞星杀毒软件查杀Skype蠕虫
56 问题交流

硬件评析
57 王牌对王牌——与世界冠军谈游戏电脑
60 从Barcelona开始——AMD K10处理器架构解析
63 攒机动态指南

双周回眸 65

晶合通讯 74

前线地带
77 《三国群英传Ⅶ》更多细节披露
78 《永恒之塔Aion》奇幻魔境的新世界
79 《轩辕剑外传——汉之云》独家大揭秘（二）
80 《暗黑之门——伦敦》DEMO抢先看
82 上市游戏热报



上海大学的优质教育资源 融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫相关以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构；也不乏鱼目混珠借个地方，凑几个教师的草台班子。给热爱游戏影视动画的学生和家长在选择上造成了很大的难度。如果选择不好，学生不仅无法通过学习掌握一技之长，获得心仪的工作，并且浪费了大量的时间和金钱。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌，五年来，上大CIA已经开办了21期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业合各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生在学校组织的招聘会上，与上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在上海大学5年的教学实践过程中，不断修改、创新，目前已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的教学时间。CIA数码出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市教委考试院动画自考（独立本科段）专业指定教材，和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

加入上大CIA，进入游戏影视动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业游戏影视动画制作人才，所培养的数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助，互相竞争，既能提高自身技术能力，又能够帮助就业



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第22期班将于11月30日开学。本期开设三维游戏动影视动画制作、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。

计划招生共60名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA22期教学、生活安排在上海大学嘉定校区，交通便利，住宿条件、教学设施好

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院本部B楼211室

学游戏拿高薪！





上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十二期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间： 2007年11月30日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证 书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学嘉定校区；住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；热爱游戏制作、影视动画者，免试入学。



成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

编辑部报告

温暖

对于许多知道西雅图的中国人来说，西雅图在脑海中的印象可能都来自于那部好莱坞电影《西雅图未眠夜》。所以很多人一想起这个城市，就有一种浪漫的感觉。当然，还有很多喜欢NBA的朋友可能知道这里的著名球队西雅图超音速，当年也曾经在NBA是一流的强队。喜欢军事或者航空的朋友估计也知道这里有世界著名大型航空器设计制造企业“波音”的总部。至于搞IT的，相信都知道比尔·盖茨和微软，但是知道微软总部也在西雅图的恐怕就不多了。来西雅图之前，我曾经和在微软工作的朋友联络好了要去微软总部一观，见识一下盖茨的“智能家庭”样板间。可惜WCG世界总决赛到了最后出了一些事故，为了防止出现意外变故，我最后两天一直随队陪同所有队员，拜访“智能家庭”的计划也就泡汤了，甚为可惜。

西雅图并不像我所见过的另一个美国城市洛杉矶那般繁华，虽然从结构上来说，它们同样是生活区围绕商业区的布局，但洛杉矶的商业区显然要大得多。不像西雅图的商业区号称有7条大道，但每条大道的间隔仅有80米左右。记者最后一天所入住的酒店SIX AVE INN就处于第六大道上，在寻找酒店的过程中，我们就几乎已经把西雅图的闹市区走遍了。但这种小规模的繁华并不妨碍我对这座城市的好感，就在我带着中国队员们在晚上7点游荡于商业区的街头购物的时候，两名穿着黄色运动服、骑着自行车的当地人拦住了我们。开始我们有些紧张，不过当他们拿出地图送给我们，并告诉我们如果遇到什么麻烦可以向他们这种装束的人求助的时候，我们才明白，他们是为外国游客服务的志愿者。而我们逛街到9点才回酒店，目睹的此类人并不少。西雅图DOWNTOWN的街头依旧行人不少，远不像洛杉矶那般，到了晚上商业区缺乏生气，冷冰冰的。西雅图给了我一种温暖的感受。

西雅图之行唯一的缺憾，就是我们没有拿到预料之中的冠军，不过天下哪有那么完美的事情呢。

冰河

完成于Seattle

下期预告

实用软件：随身携带的系统
硬件评析：家庭影院组建攻略
在线争锋：《魔兽世界——燃烧的远征》2.3更新版分析
攻城略地：FIFA 08

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

河北　孙江浩	浙江　金　华
湖南　陈旭龙	湖北　连　胜
四川　李　泉	海南　赵燕齐
广东　张达观	吉林　冯　伟
黑龙江 梁庆生	北京　王　鹏



读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

辽宁　江　泽	江苏　杨　晶
山东　李佩琦	上海　卢　阳
江西　郑向阳	新疆　沈远清
甘肃　程　惠	附件　付　辉
天津　周正铭	四川　庞文龙



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

在线争锋
83 飞龙吐息——《龙骑士Online》全面前瞻
84《战火——红色警戒》正式运营版前瞻
85《卓越之剑》NPC人物卡用法全面解析
86 改变就是主旋律——《春秋Q传》公测版新变化
87《完美世界国际版》99级副本通关要诀
88《街头篮球》最新大前锋高手指导
89《唯舞独尊Online》社交区深入印象
90 大众网游报

锋利的盾
91 游戏的彼岸，我看见微软的笑脸
93 勋章英雄——戏评《荣誉勋章——神兵天降》
95 龙门茶社
寻找“大杀器”——硬科幻游戏世界观中的超级武器

攻城略地
99 枪神
109 见证诸神之战——《洛基》新手指南

极限竞技
115 最疯狂的胜利！——WCG世界总决赛八强战PJ VS IPX

有字天书
118 乾坤一技
120 秘技屋

游戏剧场
121 男人的游戏

读编往来
123 印象大软
124 大众闲话
126 DR留言板

TOPTEN
127 榜评：我用过这些软件么？
128 热门软件排行榜

瑞星杀毒软件2008版
全新上市

年度巨献 扛鼎之作



组合套装:

- 瑞星杀毒软件2008版
- 瑞星个人防火墙2008版
- 瑞星卡卡上网安全助手

技术亮点:



采用推送式即时升级策略，即时升级病毒库，每天不少于3次升级服务；



采用三层主动防御策略，防御未知病毒、抵御各种网络威胁；



对网络游戏、股票软件、即时通讯工具、网上银行客户端进行安全防护，阻止账号、密码被盗；



除对已知、未知病毒/木马进行查杀外，还可以对顽固病毒采用强杀手段处理；



提供电脑安全检测、系统加固、漏洞扫描/修补等功能，提高系统健壮性、稳定性、安全性；



瑞星个人防火墙2008版提供多种功能，能够有效阻止各种黑客攻击。

瑞星荣誉


中国名牌产品



通过微软 Windows Vista 认证

英国西海岸实验室 木马检测认证



英国西海岸实验室 查毒能力认证



英国西海岸实验室 杀毒能力认证

北京瑞星科技股份有限公司
地址：北京市海淀区中关村大街22号中科大厦13层
邮编：100080
总机：010-82678866 **传真**：010-62564934
公司网址：http://www.rising.com.cn
销售业务：010-82678866-300
客户服务：010-82678800
邮件服务网站：http://csc.rising.com.cn
数据修复网站：http://sos.rising.com.cn

RISING 瑞星
www.rising.com.cn

史上最强？联想锋行King台式电脑

■ 晶合实验室 壹分

厂商： 联想（Lenovo） **上市状态：** 已上市
售价： 39 999元
附件： Vista Ultimate简体中文零售版/游戏手柄/金山毒霸用户卡等
咨询电话： 800-810-8888
推荐： 预算充足、追求极限性能的用户

锋行King是联想家用电脑产品线的新旗舰，采用Intel酷睿2至尊版QX6800四核处理器，主频高达2.93GHz，二级缓存总容量8MB（4MB×2）；搭配NVIDIA顶级的GeForce 8800 Ultra显卡，板载768MB显存，支持DirectX 10；4GB DDR2 800内存加上容量高达1TB（1000GB）的希捷7200r/min SATA Ⅱ硬盘和蓝光刻录机，仅就硬件规格而言，在国内家用电脑市场中无出其右者。

这款产品的整体造型设计基本延续了锋行系列的特征。机箱以黑色系为主，表面处理工艺比同系列产品更好；拥有标志性的运行模式调节旋钮，可在Auto、Turbo、Cool三档间随意切换。在不同的运行模式下，旋钮中央的状态指示灯色彩也会相应变化，同时还会产生有节奏的类似呼吸般明暗变化。机箱前面板以红色的调节旋钮为中心饰以火焰图案，非常漂亮。由于是为联想IEST 2007电子竞技大赛设计，因此在前面板和键鼠等配件表面均有“IEST 2007”的标志。为了保证机箱外观设计的完整性，前置接口和光驱分别隐藏在各自的挡板下。前置接口除了常见的USB、耳机之外，还有一个八合一读卡器，能支持SDHC/SD/CF/记忆棒等主流数码存储卡。电源开关和热启动键安置在机箱顶部，便于用户操作。



Intel酷睿2至尊版QX6800四核处理器

由于显卡的体积过大，机箱内原本不算狭小的空间也显得有些局促，黑色硕长的显卡将机箱内部空间从中间一分为二。这款产品采用Intel G965芯片组主板，由于拥有强悍的独立显卡，其集成显卡已失去意义。考虑到处理器的强劲性能和这款产品高昂的价格，我们认为主板芯片组应采用更新的产能更好地发挥其性能。

尽管硬件配置几乎达到当前家用电脑的极致，厂家依然为用户将来升级留有空间。内存采用2GB×2的方式组成双通道，还有两个空的内存插槽可做扩展，硬盘、光驱舱位也有富余。由于采用免工具安装设计，用户可以轻松地更换升级。为了保证系统的稳定性，锋行King采用台达400W电源；处理器风扇也更换为具备热管的AVC风扇，散热效果无需多虑，只是全速运转时噪声较大。机箱内部线缆经过精心安排和捆扎，尽显大厂风范。



锋行系列特有的运行模式调节旋钮



锋行和IEST2007的Logo

周边配备方面，22英寸宽屏液晶显示器拥有5ms响应速度，与本刊曾经介绍过的天骄i660电脑（详见今年第18期“新品初评”栏目）的显示器相同。超窄边框设计，金属底座，色彩鲜艳明亮，可视角度接近170°。键盘和鼠标采用微软与RAZER联合开发的Reclusa多功能编程键盘和Huba激光鼠标。这两款产品本刊已在今年早些时候进行过测试（详见今年第13期“新品初评”栏目），手感舒适、功能全面、性能出色，这里不再赘述。锋行King电脑标配Steelsound 5H立体声耳麦和USB声卡，音质表现出色，声底致密，定位准确，


Steelsound 5H立体声耳麦


1TB希捷7200r/min SATA II 硬盘

非常适合游戏玩家使用。另外，这款产品还附送一只索尼PS2游戏机手柄和QPAD鼠标垫。

性能测试我们采用随机赠送的Windows Vista Ulimate简体中文版操作系统，使用PCMark 05考察整机性能，3DMark系列和部分游戏考核3D性能，另外使用Super π 测试处理器性能，ATTO Disk Benchmark则用来测试硬盘的平均读写速度。测试中这款产品表现出令人咋舌的性能。在3DMark 03中获得40 993高分，在3DMark 05/06中得分也轻松突破5位数；Super π 计算104万位仅需17s，远远超过当前主流型号的酷睿2处理器。

在强劲性能的冲击下，可能大部分人都已无法直接通过常用的测试软件的成绩来准确判断联想锋行King在游戏中的表现，因此我们选择了一些最新的、对系统配置要求较高的游戏进行实际体验。这些游戏大部分在本刊最近的“前线地带”、“攻城略地”等栏目中有过介绍，包括：《暗黑之门：伦敦》DEMO、《世嘉拉力赛》、《雷神战争》、《生化震撼》等，其中《暗黑之门：伦敦》是第一款支持DricetX 10的游戏，不过遗憾的是至截稿时这款游戏的DEMO还只能运行在DricetX 9.0c之下。


《暗黑之门：伦敦》DEMO截图

整个游戏体验过程只能用“顺畅”来形容，游戏载入速度非常快，绝大部分情况下，锋行King都能够保证在特效全开时在游戏中提供120fps以上的帧速，即使遇到需要大量运算和渲染的场景，也从来没有发生过低于60fps的情况。这一点对于电子竞技选手和游戏发烧友是至关重要的，尤其是在第一人称射击游戏中帧速的要求始终是第一位的。

我们以最高分辨率1680×1050并打开全部特效进入《暗黑之门：伦敦》DEMO中，游戏载入速度明显加快了很多，光影效果丰富逼真，整个游戏过程非常流畅，即使在人物较多的混战场景中也没有任何问题。

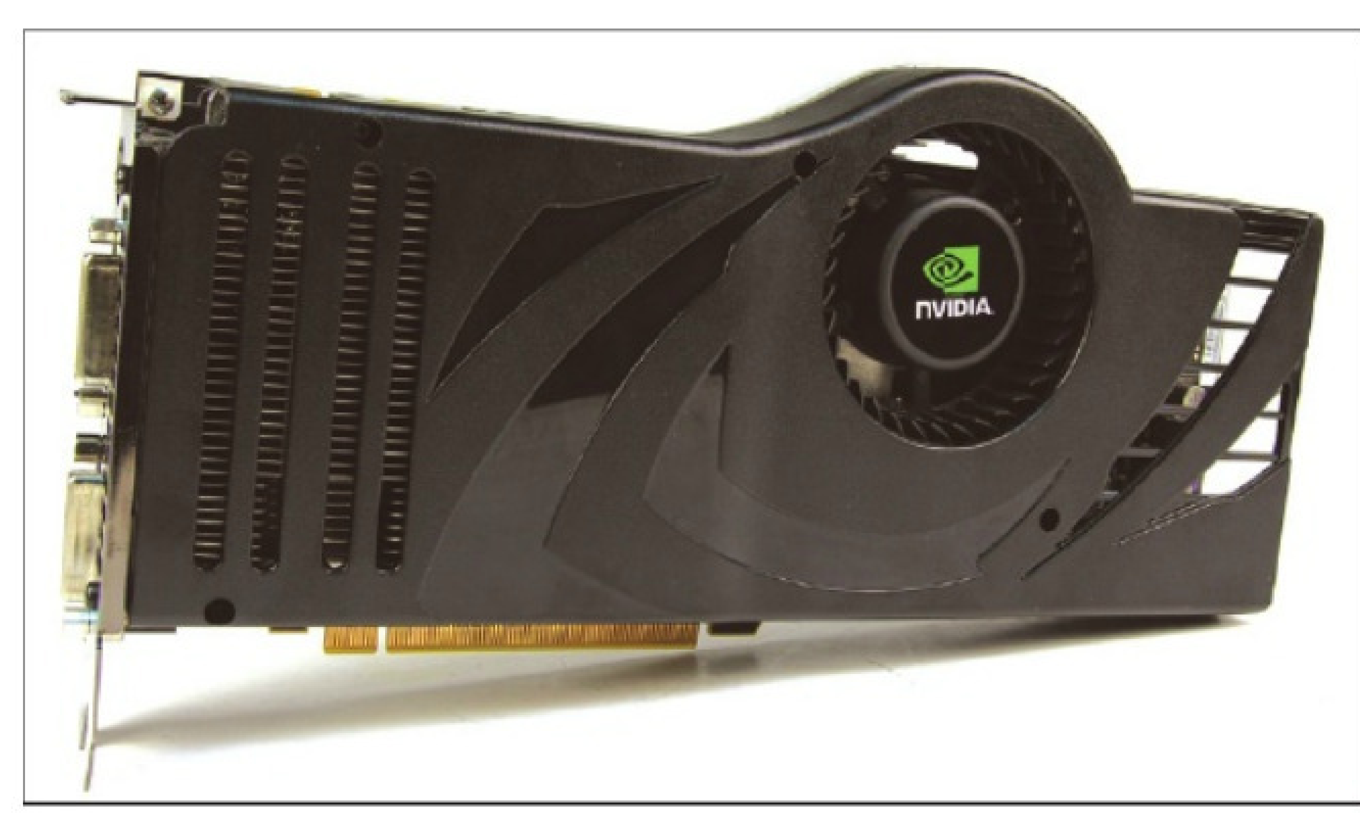
在《世嘉拉力》中，我们将分辨率设置为1680×1050（游戏支持的最高分辨率）并打开SM3.0，为了给测试增加难度，故意制造了数起多车高速连环相撞事故，并观察仔细车祸发生的全过程，除了在最激烈的场面会偶尔感觉到很轻微的“卡”之外，我们无法再给锋行King制造出什么麻烦。

锋行King测试成绩表

测试项目		成绩	
PCMark 05	总分	7978	
	处理器	9343	
	内存	5531	
	显卡	11 129	
	硬盘	6506	
Super π 104万位计算		17秒	
ATTO Disk Benchmark		79.137MB/s（写入速度）	84.077MB/s（读取速度）
3DMark 03（默认设置 1024×768）		40 993	
3DMark 05（默认设置 1024×768）		16 204	
3DMark 06（默认设置 1024×768）		12 746	
DOOM3（1024×768）		207.4fps	
Half-Life2（1024×768）		249.97fps	

锋行King配置表

处理器	Intel酷睿2至尊版QX6800四核
主板芯片组	Intel G965
显示器	22英寸宽屏液晶
显卡	NVIDIA GeForce 8800Ultra（768MB显存）
硬盘容量	1TB 7200r/min SATA II
内存容量	4GB DDR2 800MHz
光驱	蓝光刻录机
声卡	集成HD Audio
网卡	集成1000Mb
键盘	微软RAZER Reclusa
鼠标	微软RAZER Huba
耳麦	Steelsound 5H
存储扩展	八合一读卡器



GeForce 8800 Ultra显卡



超前的配置为锋行King电脑带来了令人惊叹的性能表现。设计过程中联想曾邀请WE.Sky与MYM.moon两位电子竞技选手参与，使该产品与电子竞技的关系更进一步，但高昂的价格使其只能是少数发烧级玩家的利器。这款产品没有明显弱项，如果采用更新的主板芯片组，并将显示器升级为支持1080P的产品会更加完美。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆

性价比：★★★

实惠之选
——理光RR750数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：理光（Ricoh） 上市状态：已上市
售价：990元 附件：样机暂无
咨询电话：95105931（全国直拨只收市话费）
推荐：预算有限的入门级用户

理光RR750是一款具备716万有效像素和3倍光学变焦的入门级数码相机，用以取代较早的RR730。从造型上看，它除了将RR730正面的横向装饰条改为纵向之外，我们很难再从外观上找到二者之间的区别。或者说从机身背面看过去，这两款产品是完全相同的。RR750的外壳依旧采用工程塑料，银白色的喷漆工艺较好，具有一定金属质感；整体模具精度较高，拿在手里没有许多低端产品松垮的感觉，接缝严密，显示出不错的工艺水准。

作为RR730的升级版，这款产品最明显的改进在液晶取景器上，由原先的2.5英寸11万像素升级至2.5英寸15.3万像素，取景和照片回放效果有明显的改善。它延续了RR系列简单易上手的特点，操作较便捷，主要的控制按键位于机身背面，且有明显的图文标识，一目了然。受限于产品体积，背面的防滑区非常狭小，仅仅6个防滑触点对握持感几乎无任何帮助；按键之间的间距较小，手感较硬，偶尔有误触的情形。机身顶部的模式转盘手感一般，电源开关位于转盘中心；快门键较大，表面经过电镀处理，键程适中，段落感较清晰。该产品的开机速度一般，按下电源开关后约4秒后才可进入拍摄状态。

最大光圈分辨率测试，广角端（左）表现明显好于长焦端（右）

RR750提供了包括夜景、运动、微距等在内的5种场景拍摄模式，以及Auto（全自动）和P（程序自动）档，另外可支持最高320×240@30fps的动态视频拍摄，功能比大部分同档机都要齐全。值得一提的是该产品还提供了点测光模式和曝光补偿功能（-2EV～2EV），扩展了相机的适用环境，为用户提供了极大便利。

该产品的CCD面积较小，只有1/2.5英寸，可生成最大分辨率3072×2304的照片，能够满足一般的应用需求；感光度可由用户在Auto（自动）或ISO 80～400之间选择。从实际成像效果来看，这块CCD素质一般，画面颗粒感较明显；噪点抑制表现较好，ISO 80～160画面较纯净，ISO 320～400也在可接受的范围内。

RR750的镜头焦距为35～105mm，具有基本的广角拍摄能力，并覆盖了大部分常用焦段；最大光圈f2.8～4.8，微距模式下最近对焦距离为6cm。测试中我们发现这枚镜头的变焦速度一般，且伴有明显的噪声，好在变焦过程较顺滑。虽然是入门级产品，但其成像质量还可以，广角端较锐利，超过许多同档产品（有较明显的机内锐化痕迹），纵向分辨率略好于横向；长焦端色散较严重，紫边较明显，纵向分辨率下降明显，横向分辨率表现相对要好一些。镜头的畸变控制一般，广角端有明显的桶形失真，并且有暗角存在。该产品的自动白平衡表现一般，色温略偏暖，整体色彩饱和度较高；受限于感光元件的素质，色彩过渡一般，宽容度较低，画面中高光部分容易过曝。



机身背面的设计与RR730完全相同


模式转盘与快门

微距样张，放大率较好，畸变控制一般，有轻微暗角出现

参数表	
有效像素	716万
最高分辨率	3072×2304
动态拍摄	320×240@30fps
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
35mm等效焦距	35～105mm
最近对焦距离	6cm（微距模式）
光圈	f2.8～4.8
感光度	自动/ISO 80～1600
防抖模式	无
取景器	15.3万像素2.5英寸TFT
内存容量	32MB
电池	5号电池×2
存储介质	SD/MMC
尺寸	90mm×60mm×26mm
重量	128g（实测，不含电池）



总体来看，RR750的表现要比RR730好些，其性能和功能在入门级产品中相对较好。虽然送测样机还是工程样品，通过测试我们发现它的完成度已非常接近正式销售的标准。系统稳定，表现相对均衡，对于售价不到千元的产品来说，其成像质量可以接受。只是较小的机身体积影响了操控感受，长焦端的表显略差一点。P



炫目度：★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★



另辟蹊径
——2款爱国者闪存盘

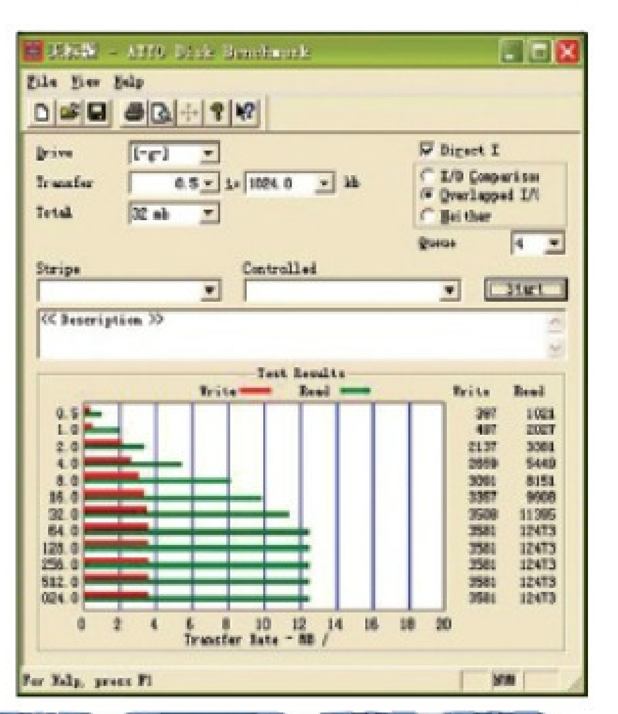
■ 晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo） 上市状态：已上市
售价：398元（1GB×2，情侣型）/168元（中国印，1GB）
咨询电话：400-610-6666 附件：样机暂无
推荐：有大容量移动存储需求的用户

随着大容量MP3/MP4播放设备和数码存储卡的普及，功能单一、设计千篇一律的闪存盘即将从我们的视线中淡出时，爱国者一口气推出了多款各具特色的闪存盘产品。送测的2款产品同属爱国者迷你王系列，其中白色的情侣型既能单独购买，亦可选择套装；而“中国印”迷你闪存盘则采用了中国传统的“印章”造型，非常别致。

情侣型闪存盘采用白色工程塑料外壳，顶部独特的装饰环不仅表达出鲜明的性别趋向，在用户插拔时还可充当拉环；下方的工作灯造型也与装饰环的造型呼应。“中国印”的造型显得更加庄重，带有明显的商务风格；盖帽采用六边形设计形成印章的底部，并可根据用户需求定制“印章”的文字。

这两个系列的产品采用相同的闪存颗粒和控制芯片，因此在性能上的表现如出一辙。大文件的读写速度好于小文件，最大写入速度约3.58MB/s，最大读取速度约12.47MB/s，性能表现尚好。



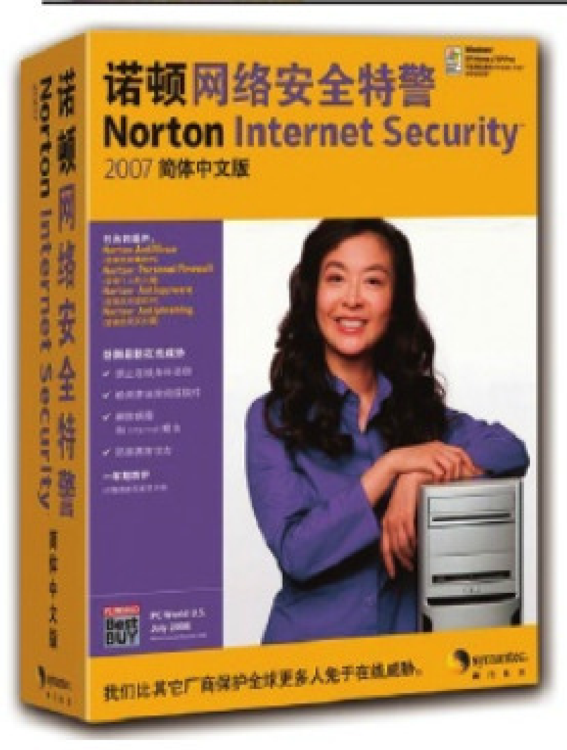
→“中国印”32MB文件读写速度测试成绩



如今闪存盘的地位已经逐渐被性能更好、容量更大、功能更强的数码存储卡、MP3和MP4播放器甚至是移动硬盘所取代。爱国者推出的这两款产品力求在造型上有所突破。情侣型的造型设计更为产品赋予了特殊的含义，可以用来当作一份特殊的小礼物；中国印系列最吸引人的地方莫过于印章文字的定制，我们希望厂家也能够为零售用户提供这项服务。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★



网络为王
——Norton Internet Security 2008

■ 晶合实验室 Mu

厂商：赛门铁克公司 上市状态：已上市
售价：299元（单用户授权）/399元（三用户授权）
咨询电话：010-85183338
附件：无（送测样品） 推荐：普通电脑用户

诺顿杀毒软件一向为电脑用户所熟识，作为一款优秀的防毒软件，诺顿一直拥有不少忠实用户。只是鉴于其缓慢的窗口打开速度，一般推荐电脑配置较高的用户使用。

新版的Norton Internet Security（诺顿网络安全特警）照例具有防杀毒及网络防火墙的双重功能，不过操作界面比前版更加简化，可以很简单地设置掌控大部分常用功能，此外还有目前很热门的网页仿冒防护、自动填写个人登录信息功能。新版窗口打开速度和扫描速度都有所提高。打开任务管理器发现诺顿系列软件的公用进程少了许多，可能诺顿要放弃过去那种安装一款软件附带所有公用程序的做法，否则会严重影响运行速度。但某些进程可能同时出现多个，所以占用资源的问题仍未得到很好解决。



在普遍防毒软件都具有的功能之外，新版Norton Internet Security增加了网络监控和远程控制功能。点击主界面上网络拓扑图的查看按钮，可查看内网所有电脑的网络信息。如果对方也安装了Norton Internet Security，还可开启远程监控功能。这似乎主要是方便局域网网络管理员管理内网及维护其他电脑安全，虽然该功能对个人用户来说用途处不大，但都是为了安全着想。





Norton Internet Security有着优秀的防杀毒能力及网络防火墙，在程序运行上又做了优化，更适合普通用户使用。新增的网络监控功能则与个人用户关系不大，更适合局域网的商业或家庭用户。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



悲欢西雅图

——"三星电子杯"WCG2007全球总决赛战地记录

■本刊记者 冰河&神经

"我们曾经距离前所未有的荣耀这么近，现在却那么远。"

——冰河题记

1.起飞！目标西雅图

10月2日的北京首都机场，天气略有些阴沉。由于出发日期正好赶上国庆黄金周长假期间，机场内拥满了熙熙攘攘的人群。为了防止路上拥堵耽误登机，此次中国代表团全部成员都提前2个半小时到达了首都机场。前来送行的组委会工作人员再次向所有队员强调了出行需要注意的事项，例如不要带熟食和肉类入境美国、妥善保管护照、外出尽量集体行动、赛场突发事件应该如何处理等等。Sky、Pj、66等经常出国打比赛的知名选手虽然早已对这些注意事项听了不知道多少遍，但还是和大家一起听完了繁琐的吩咐。没办法，出去比赛的都是年轻人，能打到最后决赛的相信也只有少数几个，闲暇之余总要出去游览一下美国风光。万一遇到什么问题，大家又都不怎么懂英语，那就麻烦了。为此主办方特意嘱托冰河，一定要尽量陪着队员外出，"虽然你的英语也是半瓶醋，但总比没有强"。

嘱咐完毕，大家集合，拍一张照片留念兼壮行。这个场面我已经见过了两次，前年是去新加坡，去年是去意大利蒙扎。两次出行我们都带了一块金牌回来，今年会不会同样如此呢？

预料之中的麻烦还是没有躲过去，首都机场的检票系统因为繁忙而呈现出一派老牛破车的气概，加上中国队的行程又是先到韩国仁川机场落地转机，等4小时之后再直飞西雅图，一趟航班需要在首都机场办2张登机牌，10多人的中国代表团（包括领队和媒体）就需要办近30张登机牌。于是众人大眼瞪小眼在登记手续柜台前等了近50分钟。期间Sky、Pj、XiaoT三人组等得不耐烦，干脆拿出扑克牌到大厅的角落打起了扑克，登机手续办完他们还意犹未尽，XiaoT还拿出了一张纸记录分数（到美国入境的时候他就后悔了）。在众人的催促声中他们才匆匆收拾起扑克，背好背包准备过安检办登机。幸好安检手续倒是很快，所有人都很快通过安检，登上了大韩航空的KB0852航班。机舱一阵抖动之后，我们离开了中国的土地，再次出征。

到仁川的航程很短，不到2小时就落地了，期间空乘派发餐饮就占据了大半的时间。当所有人都吃饱喝足之后，扑克牌俱乐部三人组又拿出了牌准备战斗，却被领队李槐的一句话给打断了。

"再问一下，你们都没带什么熟食和快餐食品在行李里面吧？"

"那……火腿肠算不算？"

"我带的茶叶蛋算么？"

"我带了点风味牛肉，真空包装的，应该不算吧？"说这话的是Sky，真是好胃口。

"方便面和榨菜，我就带了这个，应该可以。"这是冰河的家当，说实话，中国人出国没有这个可真难活。


“强手棋三人组”玩得很开心

领队气得几乎晕倒，“你们带的还真周全！按照美国入境条例，除了方便面之外，其他食品都有可能被没收，并导致详细的入境行李检查，耽误大家的时间。发给你们的说明怎么不好好看呢？等会在仁川机场都把它放到肚子里去，这样就没事了。”

“有那么严格么？”有人暗自嘀咕着，不过嘀咕归嘀咕，大家还是把各种食品从行囊中搜罗了出来。毕竟美国是全世界对入境管理审查最无厘头严格的国家，一罐老干妈辣椒酱都可能被怀疑成化学武器（这是发生在中国旅客身上的真实事例），所以大家出于避免麻烦的考虑，还是准备处理掉这些物品。于是中国代表团众人在着陆仁川之后，在闲逛之余开始消灭潜在的违禁品。扑克俱乐部三人组在忙着打牌、记分的同时，也不忘吆喝两句：给我拿点过来。Sky的风味牛肉自然是大家重点照顾的对象。不过尽管担心，还是有些人没有全部拿出自己的存货，指望美国安检大叔能发发慈悲，放过这些救命粮。

仁川机场其实并不大，远远赶不上首都机场2个候机楼的规模（而且第3号候机楼已然在建），很快众人就把各个免税店逛了一遍，各自计划回程的时候买些东西带给家人朋友。只有在韩国打了一年半联赛的Pj一副见过世面的模样，“别转了，告诉你们这些东西都不怎么样，贵不说，国内也能买到，而且也不是什么稀奇的东西，还是好好休息下，等会要坐十几个小时呢。”话虽这么说，可Pj对牌局的关注从未放松过，从机场一直打到飞机上。众人在飞往美国的航班上不由得惊叹三人的精力。Sky说出了自己的理由，“我每次出国参加WCG都这么打一路，前两次都拿了冠军，这能给我带来好运气。”这倒是事实，冰河曾经目睹Sky在飞往米兰的航班上同样与罗贤和王磊大战一路，引得意大利大胡子男空乘都过来关注。

“我觉得你没什么好运气，输得都要剩一条底裤了，你还是先想办法翻本吧。”Pj毫不客气地揭穿了Sky，看来这次Sky的动力不在于讨个彩头。于是三人继续大战，直到落地西雅图，据说Sky还是没有翻本，而Pj则是三人中最大的赢家。

入境的手续其实并不繁琐，签证官通常会简单询问来访者的目的和行程，然后就挥手放行。但众位选手都对自己的英文没有足够自信，加上担心囊中的“违禁物品”，因而在等待过关的队伍中充满了紧张气氛。众人将冰河推到第一位打头阵，这时XiaoT拿着自己的邀请函傻了眼，连忙问冰河，“哎呀，这背面我给用来记打牌的分了，这没关系吧？”


“扑克牌三人组”从中国一直打到美国

“怎么没关系，这下你惨了，美国人肯定以为这是密码本。”

“是啊，你也不用准备了，等会直接坐飞机回去吧。”

落井下石的人总是不缺，不过却也冲淡了队伍中的紧张气氛，直到审核过境的美国大叔示意我们过去。

过境没有想象中的那么难，审核的只是准备的邀请函和护照等，就算面对英文询问有些紧张，但只要说“For WCG”，基本也就说明一切了。审核李君的时候大叔甚至饶有兴趣地多问了几句。

“你是参加什么项目的？”

“足球，FIFA。”

“哦？不错，你喜欢用哪支队伍啊？”

“巴西和法国，都是很好的队伍。”

“啊，巴西，我喜欢罗纳尔迪尼奥。比赛时双方可以都选择巴西队么？”

“不行，所以我才有巴西和法国两个选择。”

“真遗憾，下一个。”

XiaoT的密码邀请函和某些人包里的“违禁品”都没有造成什么麻烦，而安检官和蔼风趣的态度更让大家如沐春风。众人兴高采烈地走出机场，登上前往选手村——双树（Doubletree）酒店的大巴。只有Sky很不开心，一则是他打牌垫底，二则是他心痛自己的风味牛肉，“其实是可以带过来的。”

就这样，WCG总决赛中国代表队顺利登陆美国，虽然西雅图一直阴天，而且夹杂着小雨，但我们都相信，前方有好运气等待着我们。

2.48小时战斗！意外的惊喜

本届WCG大赛，中国队的夺金希望自然还是“魔兽”项目，不过两届冠军Sky此次的分组形势非常糟糕，首先在下半区的小组赛中就要面对Zeus、



比赛场馆QwestField的入口


中国留学生送来的助威牌陪伴66赛前练习

Soju、Lyn等著名选手的挑战，小组出线后可能还要面对Grubby、Moon等强手。而同样在下半区的Fly则相对小组出线形势更好一些，除了小组赛中要面对Grubby之外，真正的考验要从淘汰赛开始。至于分在上半区的XiaoT，他的形势就更加明朗，小组出线之后可能会面对的只有HOT、TOD等选手，有人提醒他还有个“扣肉”Creohoplus，但立刻被身边的同伴否定了。“虽然他是目前欧洲排名第一的暗夜，也拿过ESWC世界亚军，不过听说这个家伙都退役快1年了，比赛前3个月才决定复出，练了1周拿了地区冠军来了美国，就算在他全盛时期，打他应该也没什么问题，何况现在。XiaoT进决赛应该没问题”。



开幕式上的“人肉伴奏DJ”

至于“星际”项目，此次来美国的两名选手Pj和66都是久经沙场的老将，他们都觉得自己出线应该没问题，能走多远就要看什么时候遇到韩国人了。对于所有的选手来说，他们都是不可逾越的大山。FIFA和新增加的《命令与征服》项目，中国选手都承认自己的水平距离国外选手有很大差距，能够小组出线就是胜利，能再进一步更好。而国内电竞爱好者寄予厚望的wNv战队，领队李杰告诉记者，“只要我们战胜了德国人，后面的路就好走了，其他的强队我们暂时也不考虑，到时候再拼。赢不了德国人，凭什么再去想赢其他强队”。言语中虽然有谦虚的成分，却也流露出强大的信心。


开幕式上，中国选手耿辰龙手持国旗登场

开幕式上的表演是一番充满美国风味的街舞和说唱，一位估计是美国很著名的黑人胖子歌手让大家见识到了他“人肉DJ”的本领，将近15分钟的歌舞，全部配乐、节奏、说唱都由他个人的一张嘴完成，虽然场上热舞连连，但大家都感兴趣的是他什么时候能休息一会。很遗憾，黑哥们从头伴奏到尾，从未间断，不由得让人惊叹他的体力和肺活量。与往年一样，在三星电子高层领导和西雅图市领导上台进行了一番“成功的大会、胜利的大会、团结的大会”之类的演讲之后，WCG 2007全球总决赛在灿烂的烟火之中开始了。

我们能拿冠军——“魔兽”征途

《魔兽争霸》项目是中国队最大的希望，在这个项目上中国的顶尖选手水平基本也就是世界的顶尖水平，毕竟我们有两届WCG冠军得主Sky，年轻的Fly和XiaoT同样也具有冲进决赛的希望。只是Sky的小组形势毕竟不利，在小组赛中他就输给了韩国人Soju，不过幸好面对Lyn、Zeus等强手Sky沉着冷静，经过苦战最终战胜对手，以小组第2的身份出线。而韩国人Soju的战绩与Sky相同，凭借胜负关系以小组第1出线。Fly的征途则相对轻松，小组赛他就被安排在大舞台上与泰国选手进行了一场战斗。其间泰国选手还以比赛地图出现Bug而要求重新开始比赛，Fly也大度地答应了。使用人族的泰国选手很快就气势汹汹施行了“带塔一波流”，可惜这种由Sky发明的战术对于中国选手来说早已研究多年，虽然依旧是一种很有威力的战术，但对于经常与Sky交手的Fly来说并不在意料之外。果然Fly轻松化解了对手的进攻，台下观战的“星际”选手66（庄传海）评论泰国选手“学了个皮毛，不知道掩护自己的兵，光让部队


中国“魔兽军团”赛前合影留念


Grubby和ToD赛前研究Sky的战术，Sky毫不在意

在前面顶，都死光了留3个塔有什么用。剩一条光棍大法师只有回城的份”。说话间，泰国人已然认输，此后Fly一路坦途，以小组第1的身份杀入淘汰赛。而XiaoT除了小组赛第一场输给了Grubby之外，也没有遇到什么麻烦，干净利落地进入了淘汰赛。

16强的比赛之后，为了比赛公正起见，每一批开始的比赛都在同一场地同时开始。比赛之前，Grubby和他漂亮的华裔女朋友（据说是新加坡人，在荷兰留学）在比赛场地内窃窃私语，一副甜蜜的样子，引得众人评论“带着老婆来打比赛，固然幸福，不怕分心么”。而TOD则不时与HOT、Zeus等人看着Sky比赛的录像指指点点。显然虽然Sky是以小组第2的身份出线，但所有人还是将目光集中到了他身上。

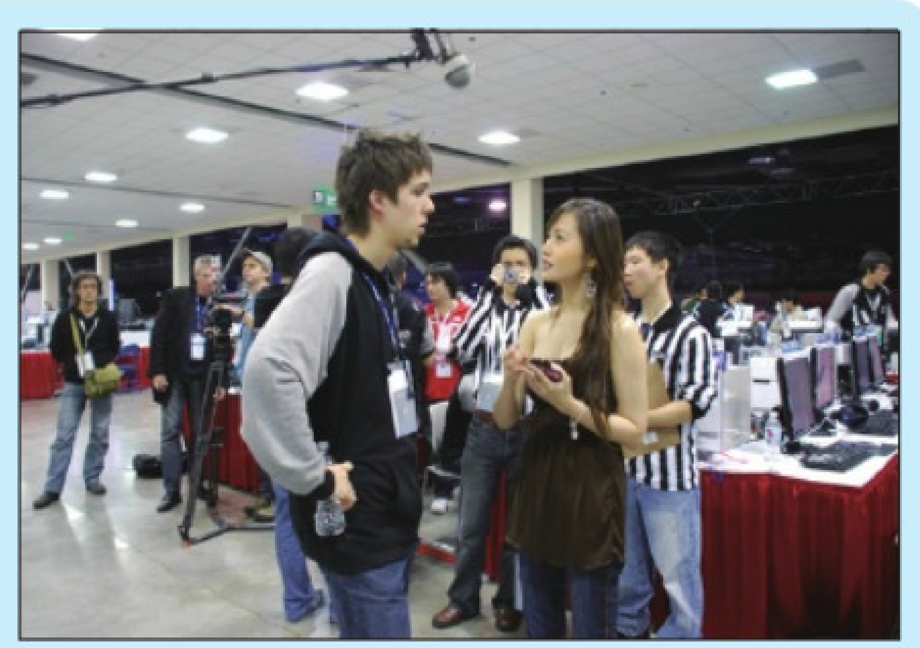
淘汰赛开始，Sky的第一个对手就是2004年的WCG冠军、2007年他在半决赛中的对手，荷兰人Grubby。显然双方都针对对手做了一番研究，Grubby的先知很早就开始出来侦察，坚决骚扰Sky的野外升级。只是他没想到Sky没有选择他常用的大法师英雄，而是选择了山丘之王。面对山丘腰上沉甸甸的锤子，先知可没有胆量做太多停留。很快Grubby就将先知拉回了家，老老实实先升级。而Sky趁此机会借助民兵打下了分矿，并在分矿竖起了密密麻麻的塔。随后Sky用步兵不停骚扰Grubby的基地，强拆地洞，并不停地用传送权杖将山丘传送过去帮忙，使得Grubby的部队不得不长期在基地附近巡逻，抵御骚扰。而Sky趁对手无暇出门的机会，不但将Grubby的分基地拆掉，还在对手原来的分基地处建造了自己的分基地，借助林立的箭塔抵御对手的反攻。虽然Grubby依靠杀Sky的步兵将两个英雄都升到了较高级别，但人口、经济和科技都居于劣势。在Sky的圣骑士出现之后，有了支援的山丘更加凶猛，将Grubby的地面部队屠杀干净。Grubby虽然转型空军全力压制，但没有了地面狼骑兵的掩护，空军面对Sky龙鹰部队只有闻风而逃。最终虽然Grubby的先知升到了6级，但所有分基地都被拆掉，主基地矿也采光，经济崩溃。在向Sky的分基地无奈放了一个地震之后，Grubby认输。第2场比赛双方则都选择了常用的英雄，Grubby选择剑圣和牛头、Sky选择大法师和山丘之王。在一番骚扰和反骚扰的斗争后，Sky带着4个塔冲向了Grubby的基地，一波流！Grubby露出了苦笑，他已经不知是多少次经历这样的进攻了。这次他又没有挺过去，牛头阵亡，箭塔已经竖到主基地的边上，Grubby打出了GG。输掉比赛之后Grubby的女朋友连忙进场安慰，而Grubby看上去并不算难过。不知道是输给Sky太多没感觉，还是佳人在侧分散了失败的痛苦。另一边的Sky则忙着打听同伴的战果，冰河告诉他XiaoT为他报了仇，干掉了韩国选手Soju，两场都是速胜。而小组第1出线的Fly则不幸遇到了强大的月魔Moon，在两场苦战之后被淘汰。与此同时，上半区爆出冷门，2006年的亚军TOD输给了号称“巴西第三暗夜”的巴西选手9_MysT，这样着力研究Sky的欧美三人组中，仅剩下了乌克兰的HOT，他的下一个对手就是Moon。Sky在战胜一名波兰选手之后，下一个对手则是Moon与HOT的胜者。因此Moon和HOT的比赛在大舞台上打响之际，Sky坐到了冰河身边。“我在这里看他比赛，这次韩国人应该没话说了吧。”看来他对2006年因为赛前观看Gostop比赛录像而领黄牌的事情还记忆犹新。

这是一场惊心动魄的比赛。第1局乌克兰人HOT依靠经济和科技优势压倒了Moon。第2局HOT依旧展开了凶猛的进攻，而输了第1局的Moon非常紧张，脸庞上满是汗水，最后Moon依靠良好的操作和防守翻盘，赢了第2局。但面对凶猛的乌克兰人，谁也不敢说第3局Moon必胜。果然，第3局HOT依旧全力进攻，但由于没有控制住Moon的分矿，使得Moon的经济压力小了很多。虽然HOT成功击毙了Moon的主英雄，但自己部队面对Moon的全力防守和源源不断的后援，始终无法获得关键优势，最终Moon依靠经济和科技优势耗死了乌克兰人。Moon和Sky的碰撞将在半决赛上演。而上半区的比赛中，XiaoT输给了大家事先以为不用担心的“扣肉”，“扣肉”又淘汰了俄国选手“洗了干”Xyl，成功进军进军决赛。谁也没想到，这个据说仅仅复出了3个月的挪威人能走这么远。

Moon和Sky的比赛开始了。台下观战的中国观众异常紧张，不仅仅因为Sky是中国队最大的夺冠希望，还在于他长期被Moon压制的事实。记得在年初的IEST大赛决赛中，同样是这两人交手，Moon依靠精准的操作和多变的战术，以3比1的比分完胜Sky，其中Sky赢的那一局，台下观众还认为有放水的嫌疑。虽然后来Sky也陆续赢过Moon几次，但总体来说是输多赢少，因此，能否战胜Moon，就有了比夺冠更重要的意义。第1局比赛伊始，Moon就展现了他过人的意识和操作，借助野外怪物释放的一个闪电盾，他利用4个弓箭手和恶魔猎手同时清扫了两处的野外怪物。随后恶魔猎手还不忘带队赶去骚扰Sky的野外战斗。此时Sky的大法师带着民兵正在清扫分矿处


2比0，XiaoT干净利落地拿下了韩国选手Soju

的怪物，虽然赶走了Moon的骚扰，但大法师被打成红血，而且Sky由于早期带了不少民兵出战，没有建造商店，缺乏回血的手段。看到Moon虎视耽耽的部队来回巡逻，权衡利弊之后Sky让落单的大法师冲进了怪物堆自杀了。Moon显然没想到早期就能获得这样的优势局面，他立刻购买了副英雄娜迦，没有建造分矿就开始转型部队，制造俗称“鸟德”的猛禽德鲁依，希望用鸟德的精灵之火和弓箭手强行拆掉Sky的分矿基地，迅速击败对手。幸好Sky在大法师自杀之前就预见到了接下来的困境，及时在分基地建造了2个箭塔，依靠举盾的步兵和箭塔与对手周旋。Moon的两个英雄带着部队虽然将步兵几乎杀光，但是也没能攻下Sky的分基地，反被复活的大法师偷袭杀死了恶魔猎手。但此时Moon的部队仍旧占据优势，在娜迦的带领下不停进攻。Sky只有依靠步兵和箭塔来回防御，他目前唯一的优势就是经济——Moon因为急于量产部队，没有开分矿。随后Moon再次击杀大法师，并开始制造熊德。迅速复活的大法师还是带队顶住了这一波进攻，并悄悄在后方开始生产男女巫和火枪手。艰苦的时候终于要过去了，成型的男女巫+破法者+火枪手涌向精灵部队，没有制造小鹿的精灵部队在女巫的减速之下不断被击杀。Moon意识到了危险，迅速生产小鹿，但数量太少，而且在破法者的“魔法偷窃”面前，熊德无法有效地使用回春术。此时Moon的主矿已接近枯竭，虽然Moon击杀了Sky的副英雄，不过战线已被推进到他的主基地边上。最终Sky取得了第1局的胜利。台下的观众纷纷擦汗喝水，第1局的比赛就打得如此曲折精彩激烈，真是具有决赛的水准。号称“月魔”的Moon能否像此前对乌克兰人那样翻盘呢？谁都不知道。


比赛间歇Grubby的女朋友为他打气



战胜Moon的一刻，我们都认为Sky已经拿到了冠军

第2局比赛开始Moon显然意识到让Sky顺利开分矿带来的危险——不但有经济优势，分矿的农民随时可以变成民兵支援前线，使得Sky的部队看上去虽然少，但在塔的帮助下始终防守无忧。从一开始Moon就控制恶魔猎手不断骚扰，双方围着树林一番周旋之后，1级的恶魔猎手不慎被Sky控制部队围住，无奈地使用了回城卷轴。趁Moon不在的功夫，Sky迅速清扫了几处怪物，并在分矿建造了箭塔和商店，随后一座座塔被Sky从商店买出来立在分矿周围，分矿的安全基本无忧。Moon见状决定还是采用常规战术，熊鹿流对付Sky的火枪手+法师部队还是很有胜算的。但Sky也没有让Moon的转型如此顺利，无论是分基地还是主基地，大法师都带着2个步兵前去骚扰，虽然步兵总是牺牲，但牵制住Moon的大部队不能出外杀怪升级也很合算。而且虽然双方都开了分矿，但Sky的分矿更早建立，经济状况更好一些，部队也更早成型。很快，带塔一波流再次出现。Sky的大部队出现在Moon的分矿，除了步兵、农民、火枪手、男女巫和破法者之外，Sky的关键部队——矮人迫击炮出现了，箭塔林立，枪炮轰鸣，Moon的部队很快溃不成军，副英雄熊猫也战死沙场。但Sky没有忙着追杀，而是坚决将火力集中在Moon的分基地，有了经济就有了一切。拆除了分基地之后，Sky的大部队又立刻转向精灵的主基地，抢在熊猫复活之前一刻，强行轰掉了英雄祭坛。再次林立的箭塔和火炮让Moon的部队无法靠近，Moon只能眼睁睁看着自己的建筑一点点被打爆。“GG”，Moon认输了。台下的中国观众兴奋地冲上舞台，将国旗递给Sky。尽管这只是半决赛，但所有人都感觉Sky已然拿到了冠军。更重要的是，他终于完胜了Moon，为所有人奉献了一场酣畅淋漓的胜利！

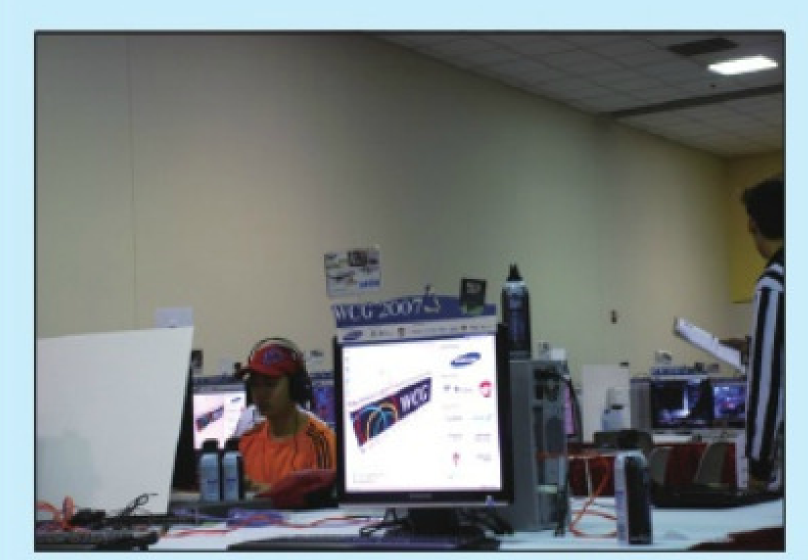
再次挑战韩国——"星际"血战


Pj的"好运合影"，可惜决赛当天美女没出现

历届的《星际争霸》项目冠军都是韩国人，甚至包揽冠亚军的场面都不算新鲜。在这个项目中韩国选手就是来拿冠军的，区别只是3名选手谁拿而已。2006年的"星际"四强就被戏称为"3个半韩国人"——除了冠亚季军被韩国人包揽之外，获得第4名的中国选手罗贤也征战于韩国星际联赛。此次出征西雅图，中国虫王F91（孙一峰）又遭遇签证被拒，使得只有2名"星际"选手来到美国，中国队获得好成绩的前景并不光明。

Pj（沙俊春）是国内电竞爱好者熟悉的老将，虽然只有24岁，但他已多次代表中国队出征WCG全球总决赛。此次他以中国第3名的身份出征，却并不是太为人看好。因为虽然Pj多次征战WCG，但从未获得很好的名次，都是早早被淘汰，2006年他甚至未能出征意大利。所以此次众多"星际"爱好者的希望更多放在了人称"66"的庄传海身上。在美国的留学生甚至为66制作了专门的助威牌，连同亲自在美国采摘的苹果，通过选手村酒店前台送到了66的房间。不过Pj总是一副毫不在意的样子，除了一路上与Sky等人打牌，就是在赛场与各色美女合影留念。用他的话说是"Sky的运气是在打牌上，我的运气是在美女身上"。

两个人的小组出线都没遇到什么麻烦。Pj输给了法国选手ClouD，66以全胜战绩出线。但接下来的问题就来了——两个人在淘汰赛第1轮就遇到了，而他们的下一个对手，是继Slay_BoxeR之后号称"传奇"的韩


Pj的比赛在一个角落进行，没人能想到他能战胜韩国选手

国天王选手IPXZerg。虽然场下双方都互相开玩笑"还是我赢比较好，我打韩国人有把握一些"，但在场上双方都非常认真，激烈的战火处处纷飞。最终Pj赢得了这场内战的胜利，而66则与Pj握手："后面就靠你了。"

同样的内战也发生在韩国人身上。WCG韩国冠军，人称"花生"的韩国选手Hwasin在8进4的比赛中输给了同胞Stork。显然"花生"在韩国有很高的人气，转播台上解说的韩国解说员都为他痛惜不已。而对于Pj与IPXZerg的比赛，显然大多数人都认为Pj会输。就在Sky与Moon在大舞台上即将展开惊心动魄的角逐之际，Pj与IPXZerg的比赛也在一个角落悄悄地举行。几乎没有中国观众去注意，大家的精力都在Sky这边。Sky第一局胜利后的休息时间，众人看到Pj悠闲地来到比赛区观看比赛。

"完事了？等下再去找美女照相？"冰河以为Pj的WCG征途已就此结束了。

"当然要照了，我先输一局，又连赢两局，把韩国人干掉了，下面还要接着打，不找点运气怎么行。"Pj还是一副大大咧咧的样子回答。

"真的？"听到这个消息，正处于兴奋中的中国观众和选手再一次沸腾了。这是个意外的战果，其惊喜程度不亚于足球赛上中国国家队战胜了韩国国家队。事实上，赛后WCG官网上特地为此刊发了新闻，标题就是"一段传奇的陨落"，为IPXZerg的失利惋惜。而据韩国选手透露，


杀入决赛的Sky和Pj接受韩国记者的采访

IPXZerg事后大哭一场。

战胜了韩国天王的Pj信心爆棚，接下来的比赛中又以2比1的比分战胜了乌克兰选手，挺进决赛。这样，10月6日晚，中国队有2名选手进军决赛。Pj能否创造奇迹呢？一切都是未知。

陪太子读书——FIFA和C&C

共有20多个国家的70余名选手获得本届WCG世界总决赛的FIFA项目比赛资格，但由于签证等种种问题，有少数选手未能来到西雅图，这也导致后来的小组赛中出现种种有趣的现象。比赛采用3局2胜制，半场时间为6分钟。进入淘汰赛后，上下半场战平则进入不采用金银球规则的加时赛，加时赛若再打平则点球决出胜负。

在所有参加FIFA比赛的选手中，德国队的孪生双子星Styla和Hero仍然是公认的夺冠热门，这两兄弟已合计取得了3届WCG FIFA项目的世界冠军。这次他们分别被分在了上下两个半区，如果能携手从自己的半区杀出，将再次上演兄弟会师决赛的好戏。参加FIFA项目比赛的两名中国选手是在中国区决赛中分别取得第1名和第3名的MG_正版（黄博）和Skyline（李君），他们同被分在下半区，第一天的比赛日轮空，第二天才开始小组赛的角逐。

相比下半区，上半区可谓是成色十足的死亡之区。除了Styla，还有欧锦赛冠亚军Wallkman、Delfin-1，2005年世界亚军alexxx、SK战队队长mario、NOA战队的罗马尼亚名将YZW，及德国队第3名、曾在德国国内决赛中一度将Styla打入败者组的mouz战队名将deto等人。而诸多强者中只能有一人突围，因此上半区的出线形势显得尤为扑朔迷离。两位被分在下半区的中国选手若想出线就必须战胜上届冠军，也是目前FIFA项目世界第一人的Hero。在此之前，他们需要尽量发挥水平，打出好成绩。

在第一天的比赛中，A组的alexxx和YZW双双出线，正版如果小组出线就将遇到他们当中的一人。在Styla、Delfin-1等人纷纷小组出线后，G小组和F小组出现了让人啼笑皆非的形势。G小组来自特立尼达与多巴哥和巴巴多斯的两位选手由于签证未过，让此组的西班牙选手和马来西亚选手打了一场象征性的比赛后双双出线；F小组形势相同，来自印度和泰国的两位选手也无惊无险地出线。这时我们了解到正版所在小组除了一名丹麦选手外其他人也都未能来到西雅图，这意味着正版也只需要考虑在进16强的比赛中是选择面对alexxx还是YZW。

第二天正版与Skyline开始了自己的征程。Skyline的小组赛显得尤为艰苦，在两胜一负后面临与匈牙利选手Redwing的生死战，只有取胜后方可出线，但遗憾地只取得了平局。Skyline赛后郁闷地表示自己最近单机玩得太多，有些不会一对一防守了。这位多次代表中国参加WCG的FIFA老将连续3年折戟小组赛，他还在努力寻找着自己的突破口。


FIFA项目的比赛早早不见了中国人的身影

相比Skyline，正版就轻松得太多。他只需要与所在小组的丹麦选手比试一场来决定小组一二名，不料对手主动弃权，说因为alexxx是朋友而不愿意与他交手。正版一场比赛未打就获得小组第1，将在32进16的比赛中对上"俄国沙皇"alexxx，相比YZW，alexxx无疑是个更为强劲的对手。但对于正版来说，没有比赛也就没有热身，陡然进入3局2胜的淘汰赛，这未必是一件好事。比赛开始后正版选择了西班牙，而alexxx选择法国。第1局正版打出了2比0的好开局，但被alexxx用边路下底后强行内切突破的打法迅速反超，以2比5告负。第2局正版开局不利，很快就被对手打出了2比6的大比分，但正版很快找回了手感，在90分钟内顽强地将比分扳平，双方带着6比6的比分进入加时赛。加时赛对双方心理和经验的考验尤为关键，在这两方面alexxx无疑更胜一筹，他用两个传统的角球战术建功，以8比6的比分将正版淘汰。

当年林晓刚、陈迪、李君等人都创造过中国FIFA在WCG上的辉煌，但这几年由于欧洲选手在职业化中的锤炼积累了丰富经验，他们在淘汰赛中表现得更为得心应手，中国选手由于缺乏与外界的交流，水平与欧洲选手的差距越拉越大。同时，国内由于PES系列的崛起，分流了大批爱好足球游戏的玩家，中国FIFA正在面临着前所未有的考验。在赛后记者与李君的交谈中，他表示正在面临CGS与其他电竞赛事的选择，CGS这项美国人赞助的职业赛事奖金丰厚，一旦签约即可保证每赛季最低3万美元的工资，但要求在赛季中不得参加其他赛事。为了保证能有更多的机会与国外选手交流，李君很可能会投入CGS的职业联赛中。让我们祝他好运。

在接下来的比赛中，Styla止步八强，被西班牙小将Delfin-1淘汰，而Delfin-1一路高歌猛进，杀出上半区与Hero会师决赛。决赛中Hero再次上演了在德国决赛中为哥哥报仇的一幕，他选择巴西以2比0的比分干脆利落地斩Delfin-1于马下，成功卫冕冠军。自此德国双子星已拿下了最近5届WCG世界总决赛中的4次冠军，创造了一个神话。而Delfin-1虽败犹荣，年仅16岁的他也创造了WCG赛场上最年轻的世界亚军纪录。

从整个FIFA比赛来看，所有选手都在追求最简单而有效率的打法。以决赛为例，Delfin-1善于底线盘带和突破来制造角球，再使用战术角球传中包抄射门得分；Hero则抓住靠近对方底线地段的界外球机会，大力掷界外球到禁区里采用头球得分，在决赛第2局里他居然打进了3个这样的进球。两个人的打法都是本次比赛流行的战术，但我们必须承认，这一切都距离真实足球很远，也让比赛失去了观赏性。FIFA一直被诟病为真实性不强，但事实上今年结束的ESWC总决赛PES项目中，也充斥着使用国际米兰的"Bug"打法，这两个当今最成功的足球游戏，都还有很大的提高空间。EA和Konami每年推出一作新作，总是在改善旧有毛病时出现新的问题，要想让这两个足球游戏在竞技角度达到"魔兽"和"星际"那样的高度，EA和Konami还要更多学习一点暴雪的认真精神。

《命令与征服3——泰伯利亚之战》是本届WCG世界总决赛新增设的项目，这款游戏上市只有几个月时间，但C&C系列拥有雄厚的群众基础，所以并不缺乏关注。参加比赛的选手共有30多人，分为8个小组。代表中国队出战的耿辰龙（ID：楚甜橙，GT.CTC）是中国区决赛冠军，也是中国代表队中最年轻的选手。一脸稚气的他笑称自己只练了几个月C&C3就"混"到了去西雅图的机会，还获得了丰厚的奖金。但实际上耿辰龙早已是国内几大即时战略论坛上的名人，他在《帝国时代》系列和C&C系列上都有着深厚的造诣。

决赛的分组中耿辰龙被分在C组，这个组中有着后来的亚军德国选手Xeon，及墨西哥与香港赛区的第1名Absentee与Hobby。10月5日的小组赛中耿成龙虽然输给了Xeon，但仍然以2胜1负的战绩出线，他在16强中的对手是来自奥地利的Dragonfood。记者笑着问他有没有信心通过下一轮，小耿皱着眉连连摇头："不行不行，基本上没什么机会。Dragonfood我没少在网上跟他交手，从没有赢过他。其实他的录像我也看过很多，打法上并没有什么特别的地方，但就是找不到可以胜他的方法。"果然，耿辰龙在接下来的比赛中以0比2负于Dragonfood，无缘八强。Dragonfood在目前的EA官方战网排名第1，年轻的耿辰龙输给他并不是一个不能让人接受的结果，这个纯朴的孩子还有着非常美好的未来。

C&C3项目的决赛在10月7日进行，17岁的英国选手Apollooo在相继战胜了Dackel和Dragonfood两大对手之后杀入决赛，以2比0的比分战胜德国的Xeon，当之无愧地获得了冠军。这位年轻的天才在赛后笑称自己在下届比赛中可能参加《星际争霸2》项目，并用奖金去买点啤酒来好好庆祝一番——等等，英国的法定饮酒年龄可是18岁啊！

战术为王，执行至上——CS战火


wNv因为服务器故障中断比赛，正在与对手就重新开始比赛的条件进行交涉

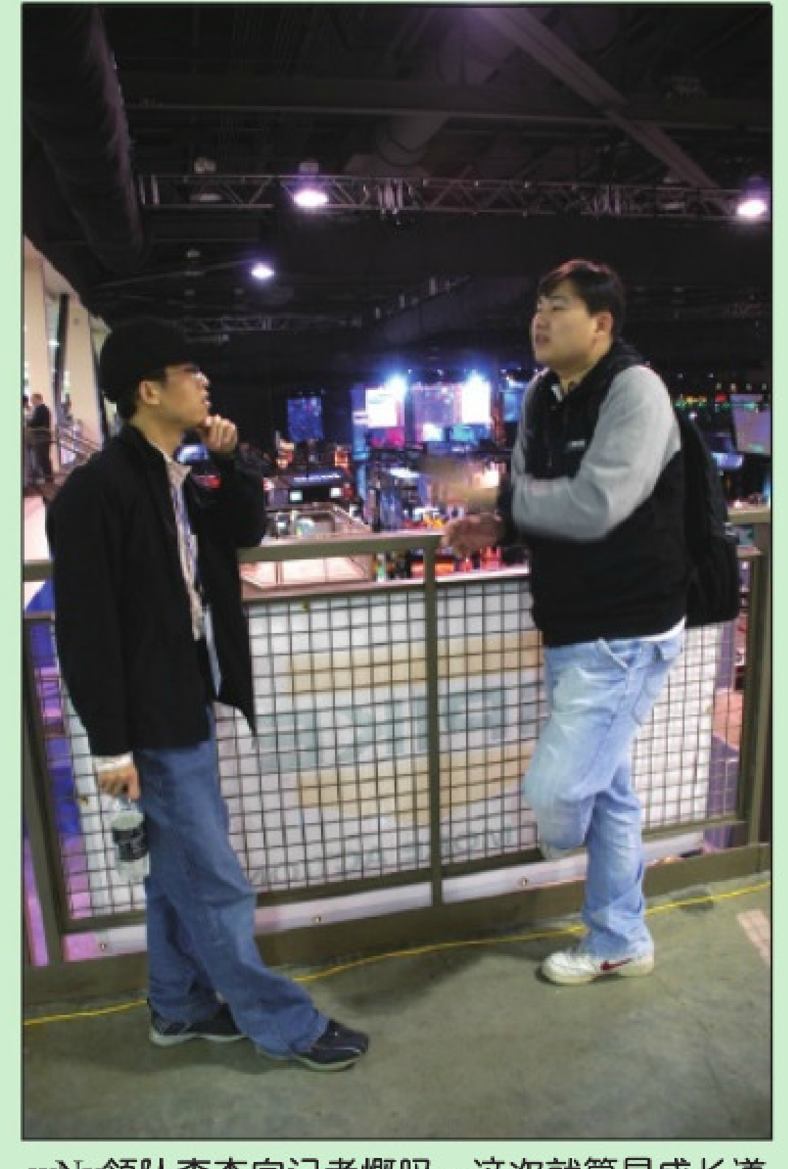
北美风光并没能遮盖每个竞技选手对于世界冠军的渴望，特别是当中国和韩国的异军突起，欧美的强者开始对亚洲队伍给予足够的重视。但在3天的激烈比赛中，仅有技术还是不够的，体力、精力和意志才是让胜者前行的最大保证。可惜比赛还没开始，分组形势就已经注定了2007的西雅图是一场场噩梦的根源之地。俄罗斯的Virtus.Pro、波兰的PGS和加拿大的EG同分在A组，这样的局势已经让人很难猜测谁会小组出线了；韩国eSTRO、巴西MiBR、瑞典Fnatic、英国4Kings同在G组操戈的事实更让人难以接受。阴沟翻船的先例早已不是新闻，但慢热的夺冠大热门Fnatic还是倒在韩国人面前。尽管比赛中出现了“小跳走”的现象，让Fnatic抗议韩国人违规，但他们告负后的确在成绩单上签了字，于是所有的辩驳和申诉都显得那么苍白。和MiBR打平后，瑞典王者因为小分劣势提前出局，结果天下一片哗然——在万千拥趸面前，传统势力丢了很大的面子。eSTRO战胜巴西人之后告诉大家，他们的胜利并非出于偶然。

wNv与德国国家队同一小组，此前wNv就将战胜德国人作为第一阶段的胜利目标，而战斗的焦点无疑是与德国人在de_nuke的这一战。手枪局做T的德国队遭到Kingz连续3个爆头，在猝不及防中败下阵来。但一向稳重的德国人也拿起了沙鹰意图翻盘——赌博获胜靠的是勇气及对手的失误，wNv放弃了对仓库外广场的控制，把防守重心放在仓库内的A点，立刻被5杆沙鹰迎头痛击，交出3杆步枪不说，还给人来了个连锅端。Sakula爬楼梯时没处理好直接摔掉了45HP，可见当时心情之紧张。在德国人稳重的进攻面前，尽管Sakula在第7局有精彩的1挑3，但上半场4比11的成绩把wNv推到了悬崖边上。下半场wNv放手一搏，展现了极高的技战术执行力。手枪局的快速进攻中，biGun连续击毙协防的roman和kapio，使得德国队的防线瞬间崩溃。之后wNv多次在广场上做文章，依靠烟雾弹的掩护吸引对手的注意力，然后转攻地下的B点，以细腻的时间差战术和多点防御争取到了战略上的主动。在赢下全装备局后，对于对手的ECO更不在话下，最终17比13战胜了德国队，为自己顺利拿到小组头名奠定了良好的基础。

只是wNv的下一个对手是更难翻越的高山——面对不再是国际纵队的NoA，wNv不知是福是祸。首盘较量是在Dust2上，wNv不是很适应对方的打法，但谁也没想到比赛会因此长达5个小时：首先是服务器断线，这个故障在西雅图已不是第一次出现了。在连续多达5次的服务器故障、谈判交涉的间歇比赛下，两支队伍总比分打成了1比1。但很显然，wNv的心态受到了影响——连续故障使得队伍迟迟进入不了最佳状态，特别是两次服务器故障都发生在wNv领先、气势正旺的情况下，连续故障严重影响了年轻的wNv队员情绪。相比之下，NoA的大赛适应性就强得多，他们更多的是利用故障来消磨对手的士气，而保持自己状态的平稳。漫长而拖沓的节奏使得这场比赛变成了心理和状态的消耗战。第3张地图是Inferno，wNv上来之后似乎克服了负面情绪的影响，先给了对方一个下马威。在A点瓜棚的防守上，wNv显得很有弹性，反击时向外的张力更大，使得NoA疲于应付，加上个人能力的充分发挥，攻防节奏的把握则更让人击节叫好。10比5的比分在进攻占优的Inferno上几乎可以决定局势的走向。但下半场NoA终于找回了自己的状态，开始以疯狂的射击和前压防守拼命缩小比分，优势的消失让wNv的心态开始失衡，战术执行的效率降低，队员的手感也随之出现了问题，最后wNv以14比16的比分，非常微弱的劣势遗憾落败。赛后领队李杰遗憾地对记者表示，这支队伍最大的缺点就是太年轻，缺少大赛的磨练。如果是wNv.Gaming的队员，可能临场表现就会好得多，也许就能赢得比赛。但这没有办法，成长总是需要付出代价的，这支队伍还年轻，他们还有机会。与NoA这场5个小时的拉锯战，也许就是他们登上冠军的关键一课。

中国CS精英们最终输给了自己的年轻，而不是以全方位差距输给了国外强队。而此时崛起的不仅有满是争议的eSTRO，还有酣畅淋漓拿下德国人的高卢雄鸡emuLate。他们对于战术的执行之坚决，是打开胜利之门最合理的钥匙。特别是八强上对韩国人的一战，在处于劣势时坚定不移地反扑，是emuLate得以走得更远的关键。在战胜wNv后，NoA一路高歌猛进，先后打掉了MiBR和eMg，安徒生童话终于在1992年之后再次写到了终点。半决赛上，乌克兰的A-Gaming终于和2005年的K23一样，抖掉伪装，露出了黑马本色。只可惜在冷静得有些残酷的emuLate面前，黑马的奇迹也戛然而止了。

由于本次大赛中CS整体实力的普遍提高，强队之间的差距并不明显，决赛的关键在于重视程度、心理因素、战术的贯彻能力和临场发挥上。在H小组的比赛中，法国人对丹麦人摸得很透，所以尽管有些波折，但浪漫的法国人还是扛住了丹麦人续写童话的渴望。特别是决赛首盘emuLate以16比11获胜，其中至少有8分是赢在战术和战略的始终主动上，他们对于局势的掌握，对于力量分配的敏感程度甚至超越了自身的枪法，这也是法国人砍瓜切菜的最大本钱。最终emuLate获得了WCG2007的CS项目世界总冠军，回味他们淘汰赛以来的每次战斗，都像是在谱写一本经典的战术执行教科书。


wNv领队李杰向记者慨叹：这次就算是成长道路上所付出的代价

3.决战日！我们同样是胜利者


在国旗的陪伴下，Pj血战到最后一刻

2007年10月7日，决战日开始了。首先是FIFA项目的决赛，德国选手Hero在同胞的助威声中，面对年轻的西班牙人连赢两场，干脆利落地拿下了冠军，成为第3名卫冕WCG单人项目冠军的选手。而台下的Pj默默地整理装备，准备登台比赛。只有很少数人知道，就在他赢得决赛资格的当晚，他从QQ上得知家中出了事情，在领队的帮助下买了电话卡紧急往国内打了电话，才知道家中父亲因病住院，少小离家的Pj当时就流下了泪水。不过Pj的哥哥在电话中告知Pj“目前一切情况都好，你放心比赛，拿个冠军回来比什么都好”。当时8神经私下连连感叹，“这简直是狗血连续剧里才能发生的情节，怎么就让我们赶上了。如果Pj明天拿了冠军，那就真成了狗血连续剧了。”

真的会像电视连续剧那样充满传奇么？

Pj的比赛开始了，第一张图是Paranoid Android，这是一个充满了高地和沟壑的图。Pj在赛前告诉记者，“我实力是不如他的，我这次要和他赌一下运气，如果我能出现在地图12点的位置，那我就有把握赢。”可惜Pj出现在1点钟的位置，而韩国选手Stork占据了12点的位置。虽然Pj初期依靠侦察和操作取得了一些优势，但地形的劣势抵消了他前期的优势。当他的后续部队长途跋涉赶到对手基地的时候，Stork已经造出了足够的部队。很快Pj的部队就全部阵亡，不得不认输。第2局的比赛发生在Beakdu Daegan地图上，这是一张狭长的地图。Pj赛前告诉记者，“这张图上，谁出现在下边7点的位置，谁就有70%的赢面。”可惜这次Pj又出现在上边1点钟的位置，没有什么悬念，虽然Pj依旧奋战，但还是很快输掉了比赛。走下舞台的Pj连连抱怨，“今天就没看到几个美女，没去照两张相，运气实在太臭了，两张图我都在不利的位置，这韩国人不是作弊了吧？真没办法了”。



中国选手首次登上星际项目领奖台

无论如何，Pj获得的银牌已是中国单人选手在“星际”项目上获得的最好成绩。身负种种压力依旧奋战到最后的Pj，值得我们尊敬。（关于Pj在本届比赛中的详细战报，请参阅本期“极限竞技”栏目的具体文章，在此不多描述。）


从美国中部远道赶来为Sky助威的中国留学生

Sky的比赛开始了，面对挪威人“扣肉”，第一局比赛Sky表现出了非常好的状态，整个过程如同昨日对月魔Moon一般，骚扰、反骚扰、开分矿、游斗、带塔一波流、胜利。第1局赢得如此轻松，以至于台下的中国观众已经准备好了烟花与国旗，准备在第2局胜利之际，为一段传奇的诞生而欢呼。

第2局比赛发生在Gnoll Wood，这是“扣肉”选择的图。Sky事先明确告诉记者，这张图他很不喜欢。可能是由于此次比赛Sky使用了太多速开分矿的战术，“扣肉”选择了双兵营爆女猎手速攻的战术。这种战术对初期“农民+箭塔”的防御非常有杀伤力，Sky的大法师加步兵组合被完全克制，野外升级也无法顺利进行。最终在敌人的兵力和科技优势下，Sky认输，双方回到了同一起跑线。

第3局Sky初期依旧选择大法师迅速带上民兵野外清怪，但“扣肉”的探路小精灵直接就发现了Sky的意图，随后而来的恶魔猎手则捡了个大便宜，他将Sky战斗之后贫血的农民杀死了4名，全身而退。初期损失4名农民，对Sky的经济产生了不小的影响。Sky不得不放弃速开分矿的计划，稳定经济。而“扣肉”依旧采取双兵营爆女猎手的战术，源源不断地前来骚扰，使得Sky一直无法离开主基地开分矿。“扣肉”的恶魔猎手和娜迦则可以安心地分头升级。而且这一战“扣肉”的运气可以说好到百年难见，首先恶魔猎手在野外打怪时得到了一本经验之书，率先升到了3级，再一次打怪又拿到了一个加6点敏捷的宝物，对于敏捷主属性的恶魔猎手可谓非常适用，加攻击力同时加护甲。第3次打怪得到了给所有近战单位附加吸血光环的宝物——这对近战之王恶魔猎手来说可谓锦上添花。可是这还没有完，再一次打怪，掉落的是立刻恢复400魔法的大蓝瓶，正好适用于“扣肉”的副英雄娜迦。事情到了这一地步，只能说上天故意不肯成就Sky三连冠的传奇了。“扣肉”一波凶猛的进攻被Sky顶住并反推回去，但Sky的关键建筑商店被打掉了，由于没有开分矿，Sky也没有多余资源补一个商店，只能全力制造火枪手和男女巫的部队，希望通过操作将“扣肉”的部队消耗完。Sky的战术几乎成功，他击杀了恶魔猎手，拆掉了2个月亮井，拆掉了两棵古树，但他的部队也伤亡惨重，而对手的娜迦和几只熊还在不停地来回周旋顽抗，如果这个时候能有几座箭塔……没有商店、没有分矿，Sky实在没有资源建塔了。恶魔猎手复活之后，娜迦和恢复了少许生命值的熊一起冲出来，闪电加上冰箭，本已伤痕累累的男女巫立刻倒下一片。Sky集中火力试图再次击杀恶魔猎手，但恶魔猎手依靠吸血光环硬顶在前线。终于红光一闪，恶魔猎手到了6级，迅速变身，Sky的部队立刻溃不成军。Sky撤退，而“扣肉”趁势掩杀过来。Sky看着家中接近崩溃的经济和寥寥无几的部队仰天长叹，敲出了GG。他还是没有能够成就那个三连冠的传奇。但从死亡小组一路杀出，连续战胜诸多强手的Sky，依旧是中国电竞爱好者心中的英雄。



Sky未能成就传奇，但依然赢得喝彩

4.我是中国人！——闭幕式上的风波


风波中向中国代表团挑衅的台湾省记者

一切都已落幕，虽然Sky和Pj没能获得最后的胜利，但他们不畏艰难、奋战到底的精神获得了所有人的敬佩。而在闭幕式颁奖典礼中发生一桩意外，更让所有人都看到了中国电子竞技选手平时难以显露的一面。在Sky和Pj分别身披五星红旗登台领奖之后，获得《光线飞车PGR》项目前3名的选手登台领奖，获得铜牌的我国台湾省选手刘承佑登台领奖时，忽然拿出了所谓的“中华民国国旗”，而根据赛会规定，台湾省选手在比赛中和公众活动中所使用的旗帜只能是中华台北奥委会旗帜。当时冰河正在台下第一排拍摄照片，见状立刻吩咐身后的选手转告中国队领队李槐，台湾省选手使用了非中华台北奥委会的旗帜，对此应该向组委会提出抗议并有所行动。而领队李槐见状也立刻起身寻找组委会官员。台湾省选手在台上停留了大约2分钟时间，期间一名台湾省记者在诸多大陆选手和媒体眼前不停地大声吩咐台湾省选手“把旗帜举高一些”，并观察众人的反应，这使得所有在场大陆代表团成员都认为台湾省选手此举是有预谋的。

颁奖仪式结束后，冰河立刻回到台下吩咐在场所有成员（领奖的两名选手Sky（李晓峰）、Pj（沙俊春）还没有从后台出来）退场表示抗议，因为可以用英语与韩国方面进行沟通，冰河立刻前往新闻中心寻找认识的韩国组委会人员正式提出了抗议，向她出示台湾选手领奖的照片，并告知颁奖仪式上发生的情况，以及此举可能造成严重的后果。韩国工作人员也非常紧张，索取了当时台湾选手举旗的照片，然后与其他官员进行电话沟通。就在这段时间里，领奖归来的Sky和Pj找到了大队，与众人商讨之后，对台湾省选手将政治带到赛场上的行为非常气愤，决定前往声讨。同时有人到新闻中心找到冰河与8神经告知此举，两人立刻回去以防止局面失控，赶到时Pj已经就台湾省选手的行为提出了严厉质问，而台湾省选手很紧张，立刻将旗帜收起来，并向赛场门口聚集准备离开。台湾省方面一名女领队则以“大家不过是电玩选手，没有必要就这个事情斤斤计较”来敷衍。陆惟梁则大声回敬，“你敢不敢承认你是中国人？告诉你虽然我只是一个电竞选手，但不管我走到哪里，我都知道自己是一个中国人！”这段充满气概的回答激励了在场的选手，大家开始纷纷声讨台湾省选手的行径。而台湾省方面一名男性（后来被证实为台湾省某报纸的记者）则气势汹汹地开始挑衅，说“这里是在美国，我们怎么做你管不着”，我方选手则回敬“有种就敢做敢认，你到底是不是中国人，忘了祖宗的人还有脸说中国话么”。虽然双方情绪比较激烈，但仅仅局限于口头冲突，没有更过激的行动出现。直到台湾省记者拿出电话恐吓“你有种就打我，打我我就立刻报警”，激怒了在场众人，Pj冲上去试图踢那名男记者，但立刻被冰河隔开，踢出的一脚踢到了冰河的腿上。其他选手也上前拉住了Pj，并指责挑衅的男记者。而男记者依旧不断往前冲，进行挑衅，被到场的韩国安保人员拉到后面。台湾方面女领队不断说“我们都是文明人，有什么争执不要那么野蛮，用文明一点的方式解决好不好”。于是冰河与她说，“好，我们用文明的方式解决，我们已经正式向大赛组委会提出了抗议，你们的这种行为是破坏体育精神的，我们也鄙视这种行为。不过我们不会动手打人，这件事情也不会轻易就结束。”当时台湾省媒体人员拍摄了冰河与对方女领队交涉的照片，后来这张照片被放到了台湾媒体上，居然被台湾省“民进党”拿出来作为“大陆选手围攻台湾选手”的证据。事实上画面上没有显示任何冲突，只有冰河正在与对方领队交涉，其余大陆选手都很平静地站在边上。

与台湾省领队交涉完毕之后，冰河立刻回到新闻中心寻找刚才交涉的韩国组委会人员，被告知已经把事情经过和照片转达给了相关人员，需要等半个小时左右。就在冰河回到新闻中心的这段时间，台湾省选手试图离开赛场场馆，大陆选手则以“事情还没有处理结果，你们不能走”的理由阻拦，一名挡在门口的中国记者裴乐被韩国安保人员（不是台湾方面的人）粗暴推开，使得现场气氛再度紧张。台湾省方面人员则用电话向警方报警，声称大陆选手恐吓殴打他们。随后有部分台湾省选手掩护拿旗帜领奖的刘承佑先离开，留下部分人员与大陆选手对峙。警方赶到之后向双方询问了事情的细节，然后告知大陆选手“这些人（指台湾省选手）的行为在美国是合法的，不管你们之间有什么政治分歧，你们可以表示反对，但不能动手，否则我就要把你们双方都带回警局，并遣送回国”。而冰河则向警方解释并没有发生暴力冲突，只是发生了激烈的争论。赶来的韩国安保人员也向警方解释，台湾省选手的行为有违规，但没有发生暴力冲突，他们会处理但无需警方介入。美国警察再次警告双方之后离开。这时韩国组委会方告知冰河事情的初步处理结果，组委会对此事表示非常抱歉，这是他们对颁奖仪式的控制不力造成的。但对于台湾省选手的处理，他们短时间内也不能有一个结论，希望各选手先回到选手村，不要再与台湾省选手对峙，防止事情可能失控。我们再次向她申明了此事的严重性之后，也接受了她的建议，离开了会场回到选手村。

回到选手村之后，作为抗议，也为了防止再与台湾省选手接触产生冲突，中国大陆代表团全体决定不参加当晚9点召开的告别晚宴。冰河与所有经历赛场冲突的中国大陆选手出去吃饭，期间遇到了两批韩国组委会人员，他们看聚在一起走路的中国选手有些紧张，问大家去干什么，得知我们去外面吃饭之后，他们告诫不要再与台湾省选手发生冲突。期间同样出去吃饭的韩国队选手还与中国选手进行了一些友好的交流。吃完饭后回到酒店大家回到各自房间休息，冰河在1点钟睡觉之前，又挨个查看了各个房间，大家都已经休息，没有人去找台湾省选手的麻烦，所以说事后台湾省方面宣称的大陆选手在酒店围追堵截台湾省选手是个彻底的谎言，只能说明有些人做贼心虚而已。

虽然此事并没有传说中的那样激烈，不过中国大陆选手在此事中的表现，还是表现了他们身披国旗时具有的民族荣誉感和自豪感，以及维护祖国统一的强烈情怀。尽管这次比赛中国队没有收获金牌，但他们每一个人都值得我们给予冠军的尊敬。

2008年我们将迎来奥运会，而电子竞技选手则将前往德国科隆，再次为了国家的荣誉而拼搏。我们希望明年会有更大的突破和荣誉。同样，我们也希望不会再有任何意外的事件发生。未来究竟会是怎样呢？

期待2008……


本刊记者与对方交涉，却被台湾省媒体谎称为“大陆选手围攻台湾选手”

网络真人秀，以草根的名义演变

■ 北京 鼓楼



米妮

缘起

［互动门事件］米妮的最后一次性演出（全球直播20天）
<http://bbs.news.tom.com/item_741_109910_0_1.html>
照片中的女孩名字叫米妮。
下面是她的自我介绍（亲自写于9月20日下午）

大家好，我叫米妮，今年21岁，我还是北京电影学院毕业的呢。在学校的时候，我还拍过小电影，还接过小广告，可后来我毕业了，也就失业了。现在一直呆着学习电脑和英文，连个正规电影小角色都接不到，很多同学的情况其实都和我一样，所以大都改行了，妈妈上个礼拜打电话说让我回家，开个小小的服装店。我哭了好几天，最后还是答应了妈妈，可我从小就喜欢表演，梦想能成为一名表演艺术家。后来考取了北电，可社会好残酷啊，我也只好放弃自己的梦想了。

10月中旬我就要离开北京，昨天一个朋友告诉我，说现在网络上很流行互动真人秀。只要我愿意，他愿意找个老师来帮我拍照片，但需要我自己去勇敢完成并且和大家交流，上传PP给大家看（我学了两天才学会在论坛里贴照片，我打字也不快）。

这个小帖子，就算是我离开北京前留给自己的一个小小纪念吧。希望大家支持我好吗？

室内、室外表演都可以的，在我离开北京前……

严重提醒进入者



米妮互动作品——来一个理发秀

1.尝试一种网络直播类互动真人秀娱乐的模式，和炒作没有任何关系，米妮也不会走红。她也只是这个网络游戏中的女主角，她只想实现她的表演梦想。互动时间9月22日到10月12日。

2.这不是一个普通的帖子，它和其他帖子的最大区别在于，帖子里的女孩随时在线，并且听从你的指挥，你让她干什么，她就会干什么！并且在第一时间完成你的问题，把照片拍摄过程贴出来给你看。

3.大家一起尊重米妮，请提出有创意的任务，低级庸俗的问题将不被接受。

4.所有的照片全部由网友提供问题后完成，未能完成的问题我们会给予解释。对于低级庸俗的问题，我们将不给予解释，希望大家理解。

发帖者叫yxy0901 <http://bbs.tom.com/users/userinfo.php?username=yxy0901>，就是用别针换别墅策划的幕后组织者立二拆四，之前他做的一件事情是偷拍年轻女性生活，并以实况形式发布在论坛上。毫无疑问，这次米妮的真人秀也将是他的幕后策划组织，并在成为他的又一个成功策划案例。

网友反应

支持：

（网友）互动门？这想法够新啊。这个妹妹挺可爱的，真的是我说什么你们就拍什么吗？

（网友）又弄出个互动门，楼主可真牛！偷拍那边还那么火呢，能忙得过来吗？要帮忙不？

（网友）天涯这个帖子大家参与的热情很高啊，我还在想这么火的帖立二怎么没在Tom上发呢？还好现在这里也有了。顶一个。

（网友）好玩的创意。

（网友）这个题目和活动只要有娱乐性就好了。就算有软广告什么的又怎么样？总好过电视上那些没有趣的电视节目和无聊的广告啊，节目要好看广告才有效啊。

（网友）这姑娘挺不容易的，支持一下吧！想红、想要眼球、想要名利……这样总比走X规则的道路好啊！

（网友）很好很勇敢的女孩，专为你注册了个账号。客套话不多说，努力了总会有结果，而且还是好的结果，别灰心。

（网友）这个悲惨的大学生MM难道在这20天内，想用网络的办法改变自己人生不好吗？有错吗？难道大家觉得看到别人失去自己最喜爱的事业，从此暗淡的人生就开心了吗？对于立二我不知道他做这个互动的目的是什么，但是大家不论怎样至少应该知道“尊重”。

（网友）米妮还是一个很不错的女孩，为追求自己的梦想做努力是值得我们同情和鼓励的，何况她的美丽和

纯真还给我们带来了快乐！

怀疑：



（网友）干脆这女的改名叫米奇好了，就无需这样遮掩了。请稍微注意点不要被网友疑似认为是商业炒作，既然是互动表演，请换个道具，OK？如果再有同类隐性宣传商家Logo或商品的行为出现，删除处理。

（网友）有人认出她来了，并且感慨起来真正要成为明星不容易啊。其实，以她现在的情况，收入应该已经是非常非常好了，为什么还要来拍这个“互动门”呢？确实有点奇怪。她的职业生涯应该是正在起飞之时嘛。网上搜索了一下，发现她最近应该正是要开始往火的方向大推的时候嘛。真是没想到。奇怪。

（网友）……真的怀疑你有没有上过最基础的表演课，你连最起码的严肃认真都做不到，谁愿意请你去拍戏？接不着活那是该，要真跟徐静蕾似的还没进电影学院就知道向天默默流泪表达过度悲愤的感情，谁会不用你？不客气的说，米妮，你真的没有表演天赋，靠立二这种歪门邪道捧红了你也没多大意思。多少你也“算是”北电毕业，到时候红了的话真要接活，小角色你嫌憋屈，大角色观众看了嫌憋屈……就别瞎折腾了。

这些话可能过分了些，希望能骂醒跟米妮一样没有多少天赋却总做着明星梦的这个群体。立二你也别急着把屎盆子往自己头上扣，虽然摄影也很烂，但主要还是表演问题。

发展

经过几个人的试探后，各种要求被提出来：落泪的表情、做鬼脸、学贞子、口吐鲜血倒地毙命、抱一只狗坐地铁、买菜、托炸药包学英雄、自杀、扮演军人、装运动员、在大雨中散步、和乌龟接吻……

20天之中，米妮根据收到的摄影要求已经扮演了将近1500多个角色，对网友的角色扮演要求只要不过分不涉及色情内容，都会全部满足。准备化妆、服装、道具、背景，加上摄影的时间，她一天要忙上十几个小时，四处奔波，很辛苦。

这个帖子在各论坛上同时发布，仅仅是Tom网，帖子点击率超过了200万。

媒体开始报道了，米妮的籍贯、住址，她的家人陆续走到公众面前。米妮红了。

20天很快就结束了，米妮如她和立二拆四约定的，结束了这场令她筋疲力尽的网络真人秀，返回四川老家。

结果

米妮就这样从公众眼里消失了，她那么努力地做这个真人秀，立二拆四那么费劲地组织调动，这一切是为了什么？看客糊涂了。

网络已经习惯了挖空心思博点击率，要人气要出名的行为，甚至有“为了成名，无可厚非，大家要宽容一些”的观念。尽管我个人看来，这种评判是非的方式非常不好。



曲终——米妮的最后一次演出

立二拆四说会有后续，媒体做访谈什么的，看上去还像个成熟的策划，不过到我发稿这天还没看见。


西单吉他女孩，曾经是一个偷拍对象

也许，立二拆四并不是商人，而是认真的社会学研究者？他自己说：“对于网络新娱乐的探索我从来没有停止过，感动是一种娱乐，漫骂也是一种娱乐，娱乐是没有极限的！任何一个明星都是娱乐的产物，娱乐是网民的本质。”

难道，米妮的真人秀只是立二拆四的行为艺术？

在立二拆四的博客上，赫然写着：

寻找《互动真人秀》的女主角。

2007-09-15 11:05:10

别针门、偷拍门后，将马上启动互动门和网络门了！

按照个人上网计划，2007年我要在网上完成3件事情

《别针门事件》已经完成了。

《偷拍门——中国年轻女性生活记录》正在进行中。（因为要完成100个，只能慢慢来了）

《互动门——说出你的想法，拍给你看》计划9月10月份完成。《互动门》虽然只是根据网络特点设计的一个小游戏，但背后要付出很多的思考、勇气和行动。这个游戏并不会让行动人走红网络，也不会带来什么利益。原因是只能在一个或几个论坛内实施，在其他论坛里就失去互动的意义了。

游戏规则：根据网友的提问来完成照片和视频拍摄，所提问题需要符合下面规定：

1.尊重网上道德，符合和谐社会的标准；

2.遵守《互联网电子公告服务管理规定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规；

3.提出危害国家安全、破坏民族团结、破坏国家宗教政策、破坏社会稳定、侮辱、诽谤、教唆、淫秽等相关问题的将不予采纳。（仿自某论坛公告）

（最好提出助人为乐、喜闻乐见的、善待行动人创意，或者你自己的简单梦想却没有时间实现的。）

现向全网络寻找一位喜欢表演（专业更佳）、没有功利心、勇于挑战的女孩作为我们《互动门》的女主角。

具体要求：

1.有承受被网络暴民侮辱的心理准备；

2.长相要好一点儿，因为长相太差也会被骂吧；

3.自己有一定积蓄，互动门进行中的交通等费用要自行垫付；

4.有时间，互动门的时间在9月下旬到10月上旬。

有意者请与我联系。

立二拆四关注互联网还能带给我们什么？当大众掌握媒体时代来临的时候，虚拟世界将会怎样发展？虚拟世界和现实世界又会发生怎样的故事？

亲爱的读者，如果是你，你会点击米妮的帖子并要求她完成一组动作吗？

以免费之名

——新移动IM时代

■ 北京 一雨知秋

嗯，笔者首先要承认副标题中的“新”“时代”稍有“标题党”的嫌疑。不过，如果你还认为即时通讯（IM）软件中的“即时”二字，只是一堆人敲着键盘在互联网上互发消息，那真是有点落伍了。所谓“即时”，现在的最新概念应当是“随时”，你不仅可坐在某台固定的电脑桌前“即时”，还可在厨房中、在宾馆里甚至在大街上随时与朋友联系——嗨，你说的不就是拿手机打电话吧？……好吧，其实手机通讯的确是上佳的“即时通讯”，如果它不需要那么高的资费的话——现在这里要讲的，恰好就是利用这些新的IM工具与服务，获取接近手机通讯的效果，但资费却大大节约的一些方法。即使你并不是赶什么时髦，不屑跨入“新时代”，也可为了自己的钱包，试试以下方法。

一、飞信、超信与灵信

这看起来足够组成另一个“信×团”的3个家伙，实际上分别是中国移动、联通和网通公司出品的3个IM软件。它们除了能够在PC上进行传统IM软件的交流之外，还可分别在各家的手机卡（网通的是小灵通卡）上大显身手。作为移动通讯公司，自家出品即时通讯软件，在资源利用上自然得心应手，无论是PC对手机、还是手机对手机、手机对PC，均可轻松实现。由于中国移动的“飞信”诞生最早，以下我们就主要以飞信为例讲解如何移动通讯与“捂紧钱包”，之后再对“超信”和“灵信”作一些补充说明。

1.注册与下载飞信



飞信使用者需要唯一的飞信ID号（数字），并且需要与中国移动的手机进行捆绑，也就是说，飞信只限于中国移动用户之间的交流。飞信可在PC及手机上安装客户端使用，即使不在手机上安装客户端，也可使用纯文字短信的方法进行交流。

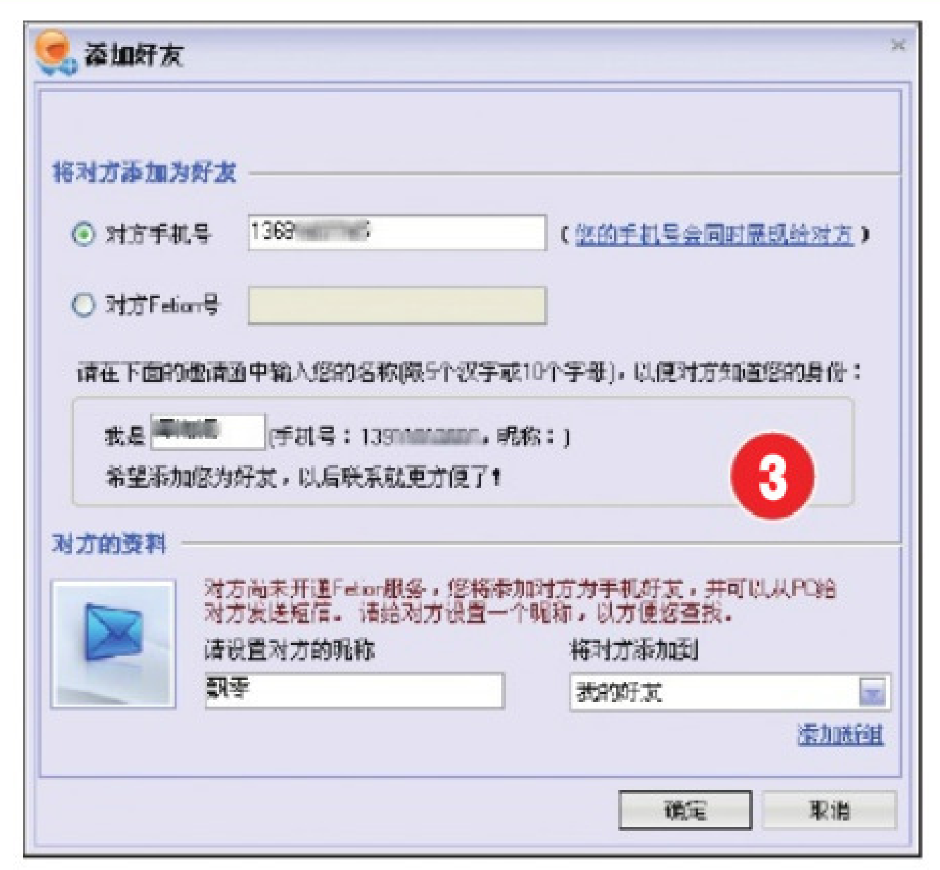
飞信注册很简单，进入官方网站http://www.fetion.com.cn之后，在右上角“快速注册”处遵从提示操作即可，这个过程中会设置飞信的密码。完成注册后请先在首页上的提示下载“PC客户端”，在PC上安装完成后便可使用手机号与刚设定的密码进行登录（图1）。如果希望在自己的智能手机上也安装客户端（可参看完后文的手机应用再决定是否安装），请进入页面的“手机客户端下载”，选择自己手机的型号并下载（图2），然后将其从PC上传至手机安装。当然，也可直接用手机登录官方网站，完成下载安装；还可用手机登录“移动梦网”→“MO新生活”→“飞信”，或发短信D到12520获取链接地址。



2.由PC向手机发送免费短信

出于对防止传播垃圾短信等因素的考虑，飞信上所有的交流都必须在双方已加好友的基础上进行。对于没有注册飞信号的用户，你也可直接加他/她的手机号成为好友。以下讲述从PC端添加好友的过程。

登入飞信客户端后，点击菜单“好友”→“添加好友”，在弹出的对话框中输入对方的手机号及自己的说明。如果对方已注册飞信号，当你输入完手机号后不久，对话框下方即可自动出







现对方的飞信昵称，否则你需要自行设置对方昵称（图3）。确定后，如果该好友正在飞信PC客户端上，可像一般的IM软件通过申请，否则他/她的手机将收到短信（免费），询问是否同意加为好友，回复短信“Y”即表示同意（该回复按正常短信收费）。在好友同意之前，飞信好友列表中将显示“等待对方同意添加为好友”（图4）。同意后即会有用户名之前显示其状态，其中电脑、手机、短信图标分别表示其PC客户端在线、手机客户端在线、短信在线（就是什么客户端都没登入）。若为绿色短信图标，则表示该用户未注册飞信号，只是通过手机同意了你的申请（图5）。



在线用户可如同传统IM软件一样进行沟通，而显示“短信在线”的用户，你可以直接向他/她的手机发送免费短信。对方接收短信免费，回复短信按正常短信收费（是否计入短信套餐之内各地规定不同，请咨询当地10086，目前北京视为套餐之内短信）。手机发送回来的短信将正常显示于对话窗口（图6），使用过移动QQ的用户对这一使用方法该当很熟悉了。

小窍门1：可使用PC端将重要文字消息直接以短信方式发入自己的手机，方法是使用菜单“操作”→“给自己发送短信”。

小窍门2：可通过PC端“操作”菜单下的相关选项，将重要的小文件发送给自己或朋友的手机。发送后手机端将接到WAP的Push短信，按照上面的链接下载即可。注意发送方免费，接收方须支持正常WAP流量费用。

小窍门3：短信与文件均可群发，但限制群发对象数量为32人。

3.手机语音聊天

出于以下两种情况，你可能使用飞信进行语音聊天：长途通话，语聊费用低于长途费；多人语聊。与常见Skype式语音电话不同的是，飞信的语聊只能在手机和手机之间进行，而客户端只起到一个发起的作用。此外，飞信语聊只能在飞信用户之间进行，也就是说，不能任意向一个手机号（即使号主是你飞信上的好友）发起语音聊天申请。下面讲述一下由PC端发起的这个过程。

首先在飞信界面上右击已注册飞信的好友图标（无论在线与否均可），选择“手机语聊”（图7）；如果是多人语聊，可通过菜单“操作”→“多人手机语聊”发起。之后，软件将提示正在邀请（下页图8）。此时，被邀请人



飞信的隐私设定

由于PC客户端向手机发送短信是免费的，飞信用户很有可能会因交友不慎而导致被短信骚扰，或者有些时候并不想频繁收到短信，这时请在PC客户端上尝试以下操作：1.将想屏蔽的用户移入黑名单；2.点击菜单“用户”→“我的状态”→“不接收短信”，然后在弹出的对话框中选择你要屏蔽的时间并“确认”，这段时间内的短信会保留在服务器，并在屏蔽结束时发送给你；3.通过菜单“用户”→“我的服务”→“注销Fetion”取消飞信服务，这时飞信号仍会保留，以后你重开时号码不变。



将会收到确认消息（不在线时为短信确认）。在1分钟之内确认后（注意：飞信默认为自动确认！如不愿让朋友花冤枉钱，请在客户端修改“个人设置”→“权限设置”的相关部分），控制权完全转交给手机端：飞信系统会顺序拨打所有参与语聊的手机，手机接通后即可开始正常通话。



这个功能显然与移动自家的手机直通业务存在完全的竞争关系，因此笔者认为不要指望能从中获取太多费率折扣，更不要指望将来可像Skype（当然，飞信的通话质量肯定高于Skype）那般自由拨打所有电话、手机。且在这个模式中，所有参与者均需支付通信费用，笔者提醒计算是否划算时请考虑一下目前的单向收费。为方便大家选择，这里列出其收费标准：

早8:00至晚18:00为0.25元/分，其他时段为0.15元/分；漫游的统一收费标准为0.5元/分，不区分忙闲时，不再收取其他长途及漫游话费。最后注意：语音聊天的计费不是从参与者都接通时开始，而是从每个人接听服务器拨来的信号开始的。也就是说，即使对方没有参与进来，而你却首先接了电话，计费是一样开始的。出于前面提到的“自动确认”，笔者强烈建议事先商量后再开始。

4.手机客户端的使用与“短信版”飞信

鉴于手机客户端的多种多样，这里不再作具体操作介绍，只简单说一下费用问题。手机客户端使用飞信时，目前多通过GPRS方式联网，因此所有发出的“免费”短信和语音数据，都需要附加算上它们所使用的GPRS流量费用。仅从“经济”上来讲，在手机上进行这些操作是否划算，建议考虑以下问题：

（1）可申请移动专为飞信开辟的GPRS飞信套餐，开通该套餐后每月交纳3元钱即可享受30MB的GPRS流量，超出部分按0.01元/kB收取。这一流量也可用作飞信之外的其它GPRS流量，更具体的问题请参阅：http://fetion.renren.com/gprs/。

（2）由于手机客户端的功能与PC客户端类似，也就是发送短信免费，可发起语音聊天，请考虑你用飞信“省”下的钱是否足够支持GPRS流量费。此外尽管省钱，还是要考虑一下手机上操作客户端的繁琐程度（例如如何发短信更方便）。

最后提到的“短信版”飞信则是不安装任何客户端，直接以文字短信的方式操作飞信，例如发送“YY# 对方手机号码”到12520可发出语音聊天的邀请。更多指令请参考：http://www.fetion.com.cn/Help/FAQDisplay.aspx?CategoryId=574。

5.超信与灵信

联通超信（图9）的官方网站为http://www.10166.com.cn。目前超信服务在正式商用地区的基本月租为5元，通过客户端发送短信免费，但接收是否免费需根据号码段的不同确认。此外，目前超信在手机上无法进行语音聊天。但相比飞信，超信可进行好友之外的陌生交友搜索，而飞信要实现该功能必须开通月租5元的“飞信交友”增值服务。部分地区超信正在推广中，推广区一切服务均为免费，因此具体资费请咨询当地10010客服。

网通灵信（下页图10）官方网站为http://im.cncmax.cn。目前灵信正处于完全免费试用期，开通的省份基本位于北方。限于小灵通手机的功能以及网络特点，灵信采取了特殊的策略。目前它具有3个版本：PC客户端、小灵通上的短信版（也就是纯文字版，无客户端）、Java手机（不是小灵通！）客户端，3个版本之间均可进行文字短信联系。但在

快车 FlashGet 游戏指数流行榜

10月1日至15日

01	CS	95
02	跑跑卡丁车	91
03	极品飞车	87
04	劲舞团	78
05	战火红警	70
06	魔兽世界	65
07	魔兽争霸	51
08	暗黑破坏神	46
09	街头篮球	32
10	星际争霸	27

本期榜评 PERIOD COMMENTS

本期榜单中，单机游戏有五款上榜，表现出了很强生命力。第一名还是牢牢掌握在王者《CS》手中，网游中大红大紫的《跑跑卡丁车》仅输四点略居次席，大有夺取王座的气势。随着《极品飞车11》的日益临近，极品系列的粉丝已经按耐不住，开始寻找旧作一试身手了。其余的作品中，有四款都来自暴雪，再一次印证了“暴雪一出，必属经典”的游戏名言。

本期关注点：极品飞车跃居季军，暴雪四款游戏上榜。

www.flashget.com ZCOM www.zcom.com 快车 FlashGet

手机上，灵信显然更像是一个“移动QQ”的网通版。

超信与灵信的起步较飞信晚很多，不过在3G通信到来之前，这二信显然有跟风跟进、不愿失去先机之意。不过看似三者竞争，实则硝烟少见。原因是各家都只为本手机/小灵通网内的用户提供服务，这同时也导致了三信之间两两互不联通。总之，没有一个能让我们从电脑中将QQ和MSN搁置起来。



Skype Out服务充值



如果需要利用Skype拨打普通座机/手机，必须为Skype充值。通过网上银行支付可以方便地在Skype官方网或客户端上购买充值点数。点数以欧元为单位，剩余值将会显示在Skype客户端的左上角（如左图）。注意：目前国内有一些用户使用一些非法手段，例如信用卡欺骗，获得Skype点数，再低价向国内用户出售，这种充值常被官方查明后直接清零。因此，请喜欢在淘宝等网站购买虚拟货币的朋友们多加小心。最后，用Skype拨打本地电话并不合算，而打长途到底能省多少钱，请查看一下具体的收费标准：http://skype.tom.com/help/skypeoutrates.html。

二、“移动式”Skype

与“三信”大打3G移动通信之牌不同，Skype（图11）走的是另一条“无线宽带”之路，那便是与Wi-Fi的联手。尽管Skype在国内的用户并不多（简体中文官方网站为http://skype.tom.com），但绝大部分人都已听闻了它在网络电话（正式称VoIP，全称Voice over Internet Protocol，即以网络协议传输语音）上的突出作为。通过独特的Skype Out服务，你可利用Skype拨打全球任何一部普通座机或手机，而费用却远低于普通电话，其通话质量也得到了绝大多数用户的好评。

为了后面叙述的方便，这里将传统使用电脑拨打Skype电话的示意图给出（图12）。此图中声音经由麦克风传至电脑，然后经网线联接至互联网，被拨打地区的Skype网关负责将语音经当地电信传到普通电话用户。

1.将电脑换成Skype电话

从图12中示意看，在接入互联网之前任何一部分下手都可获得移动性。例如将有线麦克风换成蓝牙耳机，便可在阳台上边晒太阳边打电话；用笔记本以Wi-Fi与互联网无线相连，也可获得不错的移动性。然而，最好的方法还是将Skype软件直接从电脑“揪”出来，这样我们就可完全脱离PC打电话了。

方法之一就是使用Skype与各大通讯商合作的Wi-Fi Skype手机（下页图13：贝尔金Wi-Fi Skype手机）。这种手机看起来与一般手机没什么区别，但实际上只用于拨打Skype电话。其中预装有Skype软件，并内置了兼容于802.11g/b的Wi-Fi无线网卡。如果所在地区（如机场、大学图书馆等）已有Wi-Fi信号覆盖，直接在手机上设置好账号，就可接打电话了。你也可利用这种Skype手机所附带的Wi-Fi路由器（图14：漂亮的智邦SMC Wi-Fi Skype＋无线路由基座）轻松接入网络。实际上这种Wi-Fi路由器与常见无线路由完全一样，如果你已经有的话，完全不必再购买。如果你经常带着笔记本与无线路由（这时一般选择微型的产品）出差，那么带上这么一部电话无疑将省出大笔通讯费。

实际上这种Skype手机目前的选择已非常多，除了上述两家之外，还有松下、Netgear、思





科、华硕等多家厂商的产品可选。部分产品（例如上面提到的智邦SMC）已内置中文操作系统开始在国内销售，并且价格也并不过高。以智邦SMC为例，单机价约1400元，加无线路由则在1800元左右，有兴趣的朋友可以到淘宝等网站搜索购买。

2.将电脑换成Windows Mobile智能手机

以智能手机著称的多普达曾经出品过一款不带任何手机功能的纯PDA P100（图15），却在其中加入了“Skype+Wi-Fi”组合，实际上就很像上面提到的Skype手机外加PDA功能（当然这款手机同时还有GPS功能）。不过，相信对于大多数有这方面应用的人士来说，一款PDA智能手机外加“Skype+Wi-Fi”组合，才是更好的选择。因为无论是直接拨打电话还是间接使用Skype拨打，都只需要一台机器。当出差时再带上一款体积小一点的Wi-Fi路由器，在宾馆里将网线连入路由，然后坐着打低费率电话，简直是太惬意了……

这方面目前的选择也不少。华硕的P735（图16）及P535（图17），多普达的多款Windows Mobile智能手机等，都有不错的表现。实际上只要该智能手机支持Wi-Fi，基本都可支持Skype。如果实在不行，你还可以单独下载并安装Windows Mobile专用的Skype（http://www.skype.com/intl/zh-Hant/download/skype/mobile/）。

实际上除了上述两种方法，通过配置Skype相关的一些硬件设备，你将能实现更复杂的移动应用。例如在外用手机随时通过家里的Skype打长途电话，将家中的座机所接的电话转到你的手机……具体实现限于篇幅这里就不一一赘述了，有兴趣的朋友可以参阅http://www.skype-phone.com.cn。

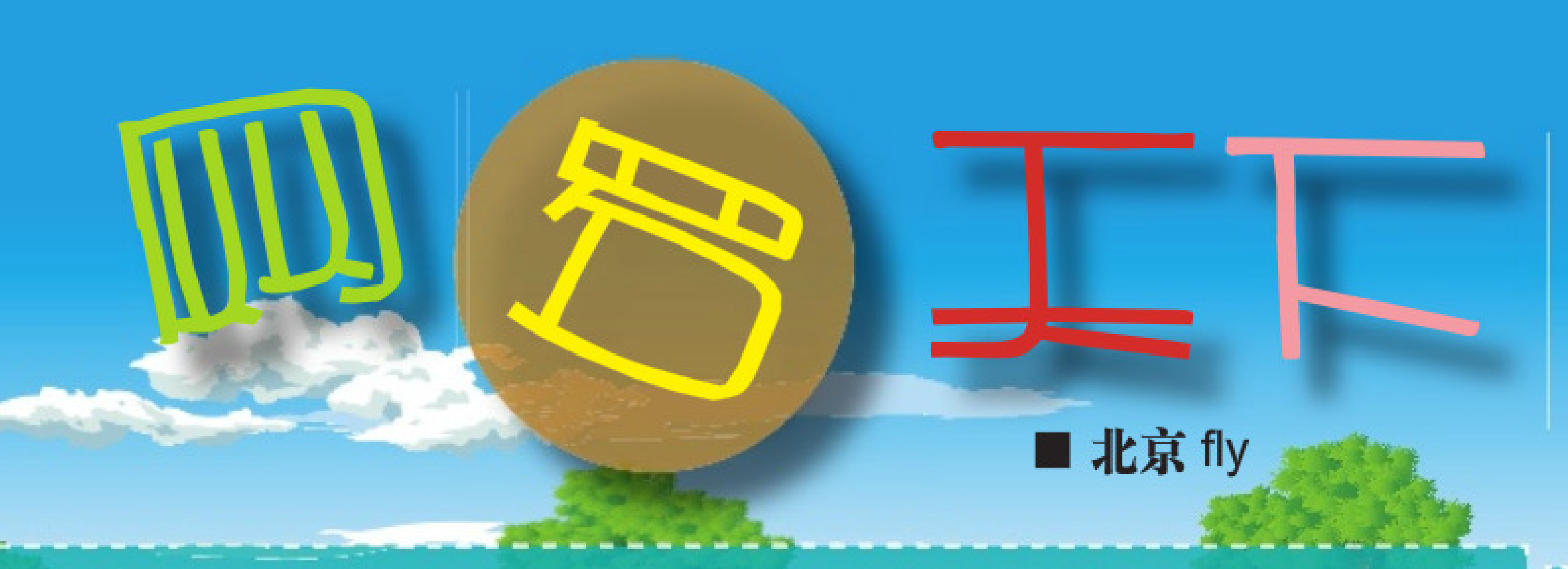




结语

3G时代还未到来，而以Wi-Fi为主的无线宽带在国内也正属发展期，很容易判断本文所提到的“新移动IM”的应用纯属初级。将来随着技术的发展，我们有理由相信“物美”与“价廉”可以兼得，那么，就先从今天开始吧！





网罗工下

■ 北京 fly

前几日高中同学聚会——我们一同经历过高考的摧残折磨，似乎同学之间的友谊更胜大学。席间说事业谈感情，闲聊胡扯中，忽发现数年前几次聚会的组织者和活跃者今次却没到场。询问之下方知，他如今还没有工作，有点不好意思到场。还没工作？从大学毕业算起，7年时光穿梭而过。而我印象中这7年来他一直就没工作过，父母离异而母亲退休。再问之下各同学都是一脸无奈，说其仍在家中无所事事，靠上网玩游戏打发时间，最近已很少联络。马上奔30的人了，不曾和社会有任何接触，没有任何社会工作经验，小得可怜的人际交往圈子，很难想象他以后的路该怎么走。据媒体报道，在国内这种青少年不在少数——有些是网友沉迷者，有些是社会恐惧者，当然，也有家庭富裕者。不过一旦他们所依赖的靠山轰然倒塌，他们该怎么办？



封建时代

http://www.funny-games.biz/feudalism.html



一个更复杂的角色扮演游戏，融入了角色扮演、养成和一定的即时战斗几个要素。玩家在游戏开始要先选择职业，然后再根据职业来分配属性点数，这一点很像典型欧美RPG的风格。分配好以后，可以在城镇里雇佣兵，铁匠铺里买武器，道具店买点药水，然后就可以出去打仗练级了。切换到大地图，能看到很多小镇，红色的表示敌对，初期不建议进攻它们，否则肯定会死得很惨。多在野外遛达遛达，能遇到很多“野怪”，凑合打打练练级、攒攒钱，升级自己的装备，补充一下更高级的佣兵，然后就可以考虑去攻打那些看起来规模较小的城镇了，也可去领些任务。游戏很有特色，升级系统颇为复杂，很值得RPG休闲玩家钻研一番，不过自然也免不了抱本英汉词典啥的。

鼠标平衡球

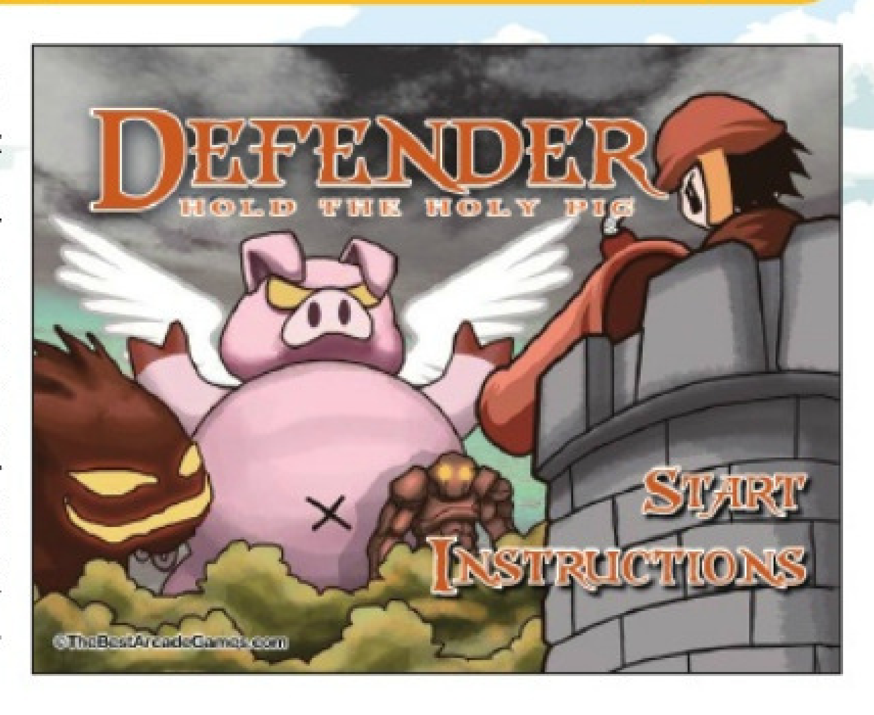
http://www.zanorg.com/prodperso/jeuxchiants/equilibre.swf

一款简单的游戏，同样可将名字宣称为“是男人就坚持30秒”……玩家只需控制鼠标左右晃动，一方面要保持盘子中间的大球不会掉下去，另一方面还要躲避上方不断掉落的小球。一旦小球击中大球就算失败。屏幕中还不时会出现一颗星星，鼠标点上去会有额外加分。不过往往是你正好要把鼠标往左移动以保持平衡时，星星便出现在最右边——根本没法去点；而有些星星出现在屏幕最上边，你便很难在保持平衡的状况下把鼠标位移那么大的距离去点击。游戏简单耐玩，比较考验鼠标灵活性。

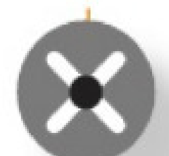


小猪塔防

http://www.funny-games.biz/defenderholdtheholypig.html



形象颇为卡通的塔防游戏，背景音乐也透出轻松休闲的味道。游戏中的防御塔一共分为6种。火塔：似乎没什么特殊属性，攻击力、速度、射程较为一

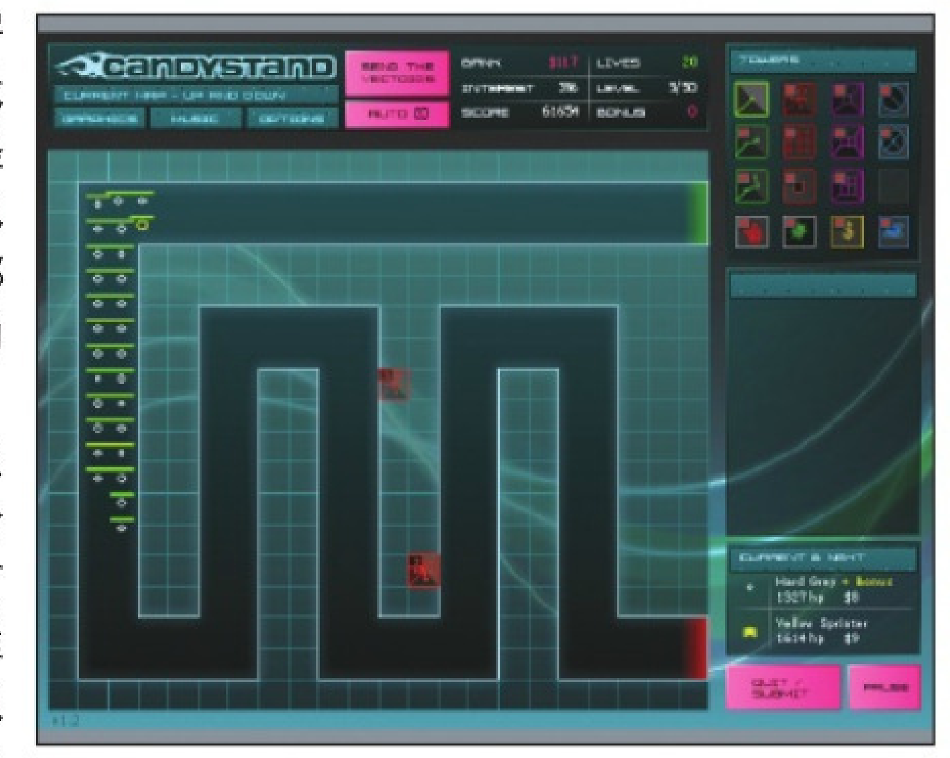




般：风塔：附带中毒效果，射程范围大、速度快、攻击力也颇为可观；电塔：只能对空，打起空中部队虽很利索，但实际用途一般；水塔：附带冰冻效果，一般就是起个减速作用，多了没用，没有也不行；地塔：自然打不了空中目标，附带溅射效果，配合水塔倒挺不错；超级塔：看这名字也知道是最强的塔，范围大、攻击高，不过自然它的问题就是射速慢，造价和升级费用更是贵得离谱。游戏属于靠数量取胜，需要大面积造塔并早早升到顶级为佳，Boss更是不要漏掉一个。

矢量塔防

http://www.funny-games.biz/vectorattack.html

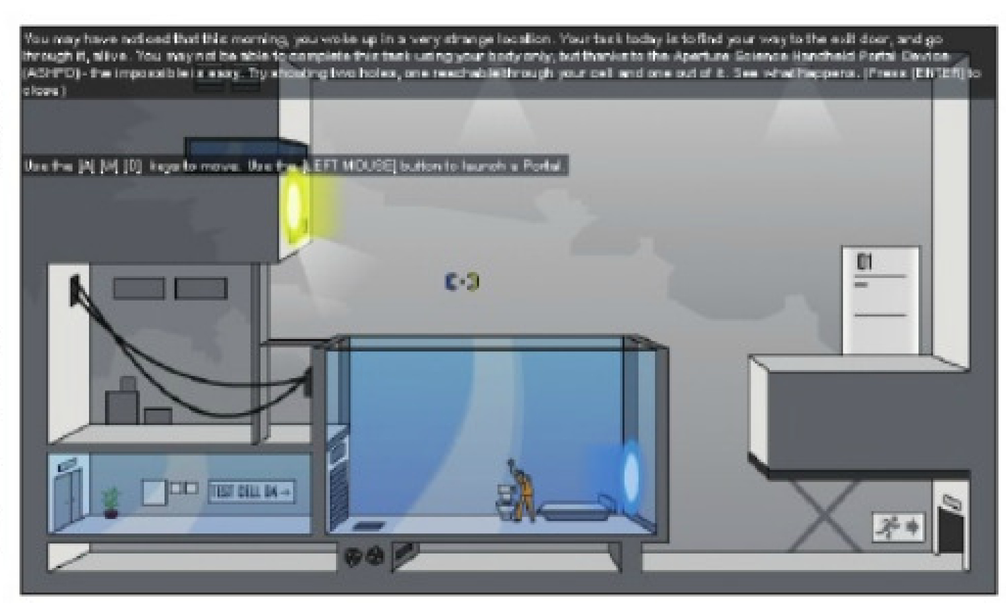


名字很酷，游戏中的塔和怪物的造型也很别致，都是很规矩的矢量图标，难怪会以Vector来命名。游戏可以选择3个难度的8张地图，选完地图点右下的“Load Map”开始游戏。游戏中一共有4个类型11种塔。第一大类是折射型，第二大类是溅射型，第三大类是连射型，第四大类是点射型。折射型就是初期用，没啥实际意义；溅射型的3种塔威力比较大，性价比较高；连射型有点类似激光塔，看起来很酷，但作用似乎和其标称的攻击力不大相符；点射型说白了就是减速用的。大约每隔5波会出一个特殊的单位——“Point”。打掉后会得到一个点数，用来购买4种特殊单位。第1种可以给周围的塔提供25%的伤害加成，第2种可以给周围的塔提供25%的射程加成，第3种可以提高3%的收入，第4种可以为你买回1个生存点。前两种前期、中期必备，后两种到后期才有作用。此外，每种塔都可以单独进行各种控制。由于时间关系，笔者也没有搞清楚具体功能的作用，但是那个“Target Locking”选项不建议设定为“Off”。游戏整体节奏有些偏慢，有时候会让人等得恼火。

虫洞之门

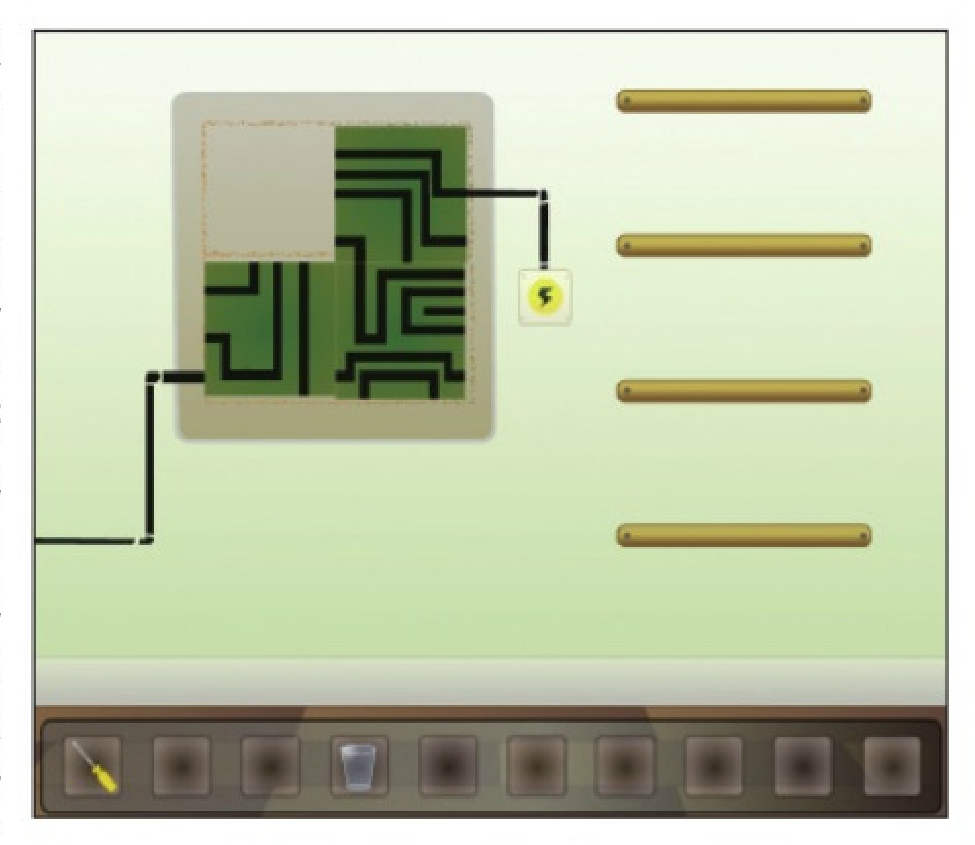
http://www.funny-games.biz/portaltheflashversion.html

有点另类的场景脱出类游戏，A、W、D键分别控制人物的左、跳、右行动，鼠标则用来控制方向。最重要的是游戏人物手里的虫洞枪。这支枪可以在游戏场景中的墙壁上制造两个门——黄色和蓝色的，人物可从任意一个门钻进，另一个门钻出。要注意的是，第一，制造门的墙壁和枪之间不能有障碍物；第二，游戏中只有灰色的墙壁可以造出门，而很多明显是黑色的墙壁是造不出来的；第三，同一色的门只能有一个。E键可以在墙壁上重新制造同一色的门——一般用于有个颜色的门开的位置不太好须再开一个，R键则用于取消所有已开的门。前几关都带有练习性质，教你怎样掌握开门和穿门的技巧。有一关会提示你：当你从一扇门以某个速度进入时，会以更高的速度从另一扇门加速穿出。至于这个技巧的应用，大家还是在游戏中体会吧。



脱困

http://www.funny-games.biz/spherecore.html



一款密室脱出类游戏，稍有些难度。某些“简单粗暴”型的密室脱出类游戏，仅靠鼠标在画面上四处扫描鼠标“箭头变手掌”的关键点，然后稍加思索即可完成。这款游戏不少地方都需要拼合比对，而有些道具的使用方法似乎也可用常理来推测，个别地方还需要有点破解密码的数学知识。只是笔者愚钝，未能将第一关打穿，所以并不清楚后面还有没有关卡。

虫虫历险记

http://www.funny-games.biz/thevisitor.html



别看名字起得挺可爱，可游戏中的虫虫可是非常邪恶的外星生物。它的进化有点像《异型》，钻入生物体中，然后孵化出来，获得更大的体形和更强的能力。既然是钻入，相信大部分看过此类恐怖片的人士应该能估计到钻入方式的诡异和恶心；既然是孵化，相信大家应该能估计到场景的血腥。玩家就是要利用场景中的各种道具，一步步让虫虫解决各种困难，让它顺利钻入、孵化，迎接更强大的挑战……以及更血腥的钻入和孵化。哦，非常邪恶，非常不和谐啊……



你还差多远？——Google与微软文件办公性能对比

■北京 Outskirts

伴随着Google演示文稿的公开发布，Google的Office套件——Google文件已三驾马车全部备齐。尽管Google在设计理念及平台方面的创新让人感到振奋，然而若是认为其在Beta版时即可在功能上对微软的Office套件构成威胁，显然是虚妄与不明智的——自1989年就崛起的微软Office能至今日成冰冻三尺之势，实非借一日之寒。

然而这里仍将二者放于一起比较，因为我们关注的不是功能方面的“对抗”，而是Google文件实质上的与微软Office的“差距”。不过，考虑到价格、网络等多种因素，我们也不排除在用户将会在某些应用中倾向于Google文件。因此下文将完全从“办公标准”而非任何“兼容”的角度上，对Google文件进行对比性评测。在每个功能块中，本文将试图给出一个百分数，**在以现有微软Office 2007相关功能为100%的前提下对Google文件进行评价。**

Google文件使用简介


插图1

Google文件的首页为http://docs.google.com（**插图1**）。与G-Mail等服务一样，使用时也必须使用一个Google账户进行登录，如果还没有这样的账户请点击页面右下角的“立即获取Google文件”按钮进行注册（之后为英文界面，中文界面可通过http://mail.google.com上的注册通道进入）。登录后的界面中可对所创建的文件进行分类、删除、发布、共享等管理（**插图2**）。点击此界面中的“新建”，将可新建任意类型的文档，并于新窗口对其进行编辑。编辑界面很是友好（**插图3**），通过每个功能标签下的“工具栏”，可方便地进行各种操作，右键菜单的设计使得许多操作变得更为快捷——一切都像是在Windows中操作一样。使用编辑界面右上角的“发布”功能将使得文档的全部或部分在网络上能被他人访问，而“共享”功能则可邀请你的伙伴一道编辑或查看该文档。


插图2

插图3

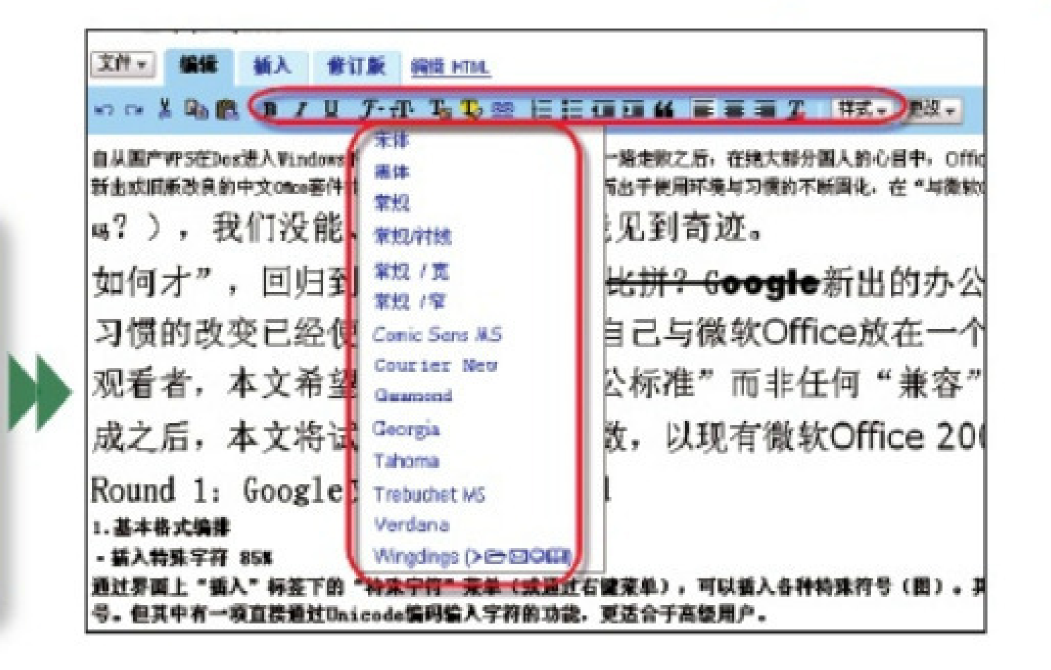
Google文档 vs 微软Word

文档组件一直在Office套件中居于领头羊地位，一则因其使用普遍，另一方面其中实现的众多功能特别是图文编排功能在其他套件中也会一一沿袭。因此这一部分的比较实际上可能囊括整个办公套件的图文编排比较。同时，之后其他套件的比较中，凡涉及相同功能的，将不再细述。

1.基本格式编排

字体设置　评分：60%

由于安全性考虑，从服务器下载的网页一律不可访问本地的文件，因此完全基于网络的Google文档自然不能读取本地的字体文件。故在Google文档中只可使用每台机器上都应安装的字体，目前中文仅“宋体”“黑体”可用，而英文则多达8种，字体菜单下的“常规/衬线、宽、窄”实际也是通过英文字体实现——因此它们对中文无效。



字形效果方面支持粗体、斜体、下划线、前景/背景色、上标、下标及删除线功能（与其他功能不同，后三者的调用在“样式”菜单下）。值得一提的是字体大小的设定，都是使用相对大小（会随着浏览器字体大小设定的改变而改变），而目前网页设计常用绝对大小。根据排版的前后一致性原则，笔者更希望能使用绝对大小的设定。

段落及边框、底纹设定　评分：20%

在段落方面，Google文档实现了简单的整体段落缩进，同时可以且仅可以对全文进行间距的设定。另一种对某一部分文字进行修饰的方法——通过文本框设置边框与底纹——在Google文档只能在表格中完成，请参考后文。

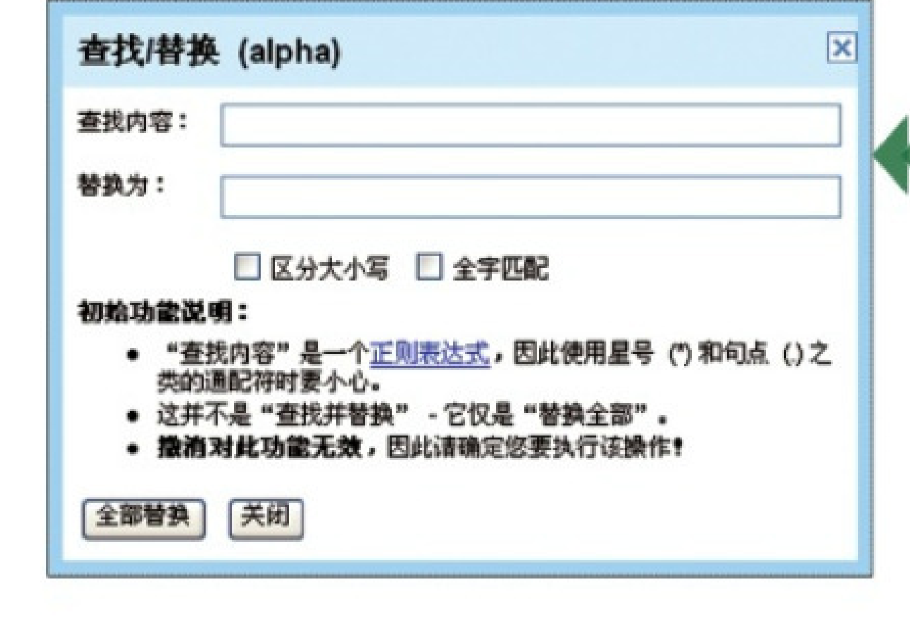


插入特殊字符　评分：85%



通过界面上“插入”标签下的“特殊字符”菜单（或通过右键菜单），可插入各种特殊符号。其中符号看似完备，但分类更倾向于技术而非应用，且少了一些中文用户常用的如“⑭”这样的标号。但其中有一项直接通过Unicode编码输入字符的功能，更适合于高级用户。

查找与替换功能　评分：70%



使用浏览器本身的查找功能，即可在文档中进行查找，利用一些辅助工具（如Google工具条所带的关键词高亮及定位功能），使用起来更为方便。而Google文档所要做的就是“替换”，目前该功能正处于试验中，且只能进行全局替换。替换功能默认使用“正则表达式”且不可取消，使用时不熟悉的朋友请谨慎使用一些正则表达式中的特殊符号，如“?*+.[](){}”等。更复杂的样式替换功能目前还未实现。

***注意：如果使用第三方工具对文档进行高亮查找，高亮状态将会保存到文档中，如不需要保存请及时撤销，以免留下隐患。**

2.表格创建与编辑

创建表格　评分：70%

使用“插入”标签下的“表格”项，可以在当前位置创建表格。创建表格的选项较多，虽然其中涉及到一些HTML设计的知识，但只要一一试用便能与已有的使用经验挂上钩。唯一需要提出的是，如果需要后面对单元格进行修改，务必在此勾除“宽度相等的列”（后续不可改）。



修改表格 评分：50%

用户可选择整个表格，表格四角会出现小方框以供拖拽改变大小。然而行与列则不可单独选择，其尺寸设置必须点击相应的右键菜单并在后续对话框中进行更改。使用右键菜单可以方便地给已有表格插入新行/列。在Google文档中无法实现单元格合并。

表格修饰及其他功能 评分：20%

整体来看，Google文档中的表格功能非常有限。其修饰仅限于边框颜色及表格背景，这也意味着即使建立1行×1列的表格来用作文本框，其装饰功能也是非常有限的。同时，目前使用表格还无法进行文本绕排，也不能在表格和文档之间进行转换，更无法在表格中进行简单的排序等计算。

3.图文混排 评分：10%

Google文档无法自行创建任何图像及艺术字，只能由用户插入本地已有或已知网址的网络图像。对于插入的图像，可进行大小及位置的设定，无法旋转。同时在右图中也可看到，与前面提到的表格不一样，图像功能中涉及了图文混排的选项，不过显然太过简单了，仅可设定对齐方式和是否文绕图。



而实际操作中，限于HTML的简单图像对齐功能，你会发现“文绕图”并不是任何情况下都能完全实现，同时其他如图片边框等显示功能也未能实现。

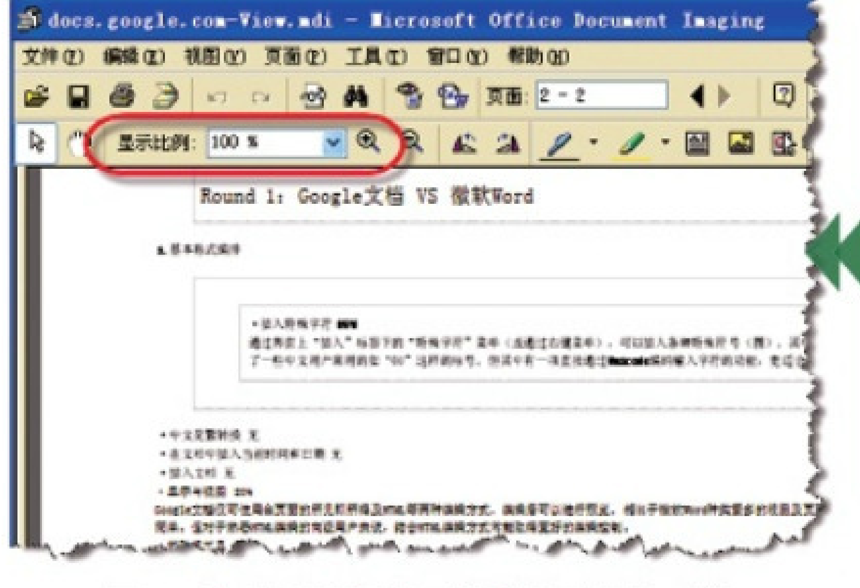
从图像及表格的表现来看，Google文档仍只在二维的平面上进行功能设计（文字、图像、表格无法相互堆叠），而没有实现三维的“层”的概念，因此混排效果极为单调。

4.文档显示设置与打印

显示与视图 评分：30%

Google文档仅可使用全页面的所见即所得及HTML等两种编辑方式，编辑后可以进行预览。相比于Word种类繁多的视图及页面显示选项（如显示网格线，非打印符号），显得非常简单。但对于熟悉HTML编辑的高级用户来说，结合HTML编辑方式常能取得更好的编辑控制。

页面设置与打印 评分：30%

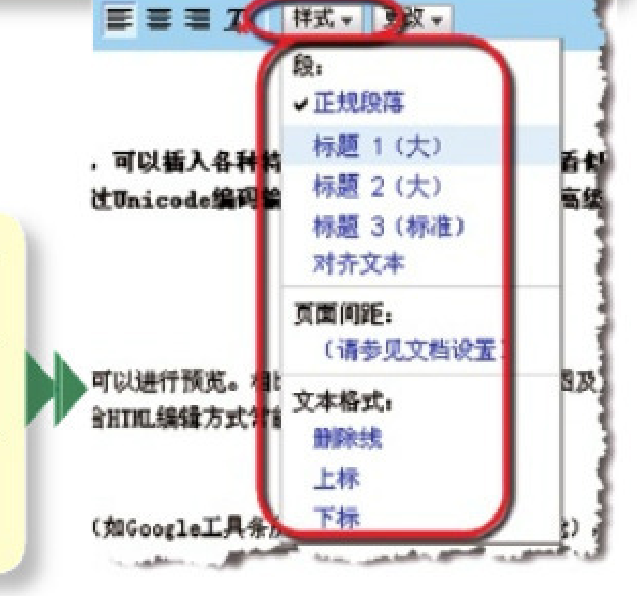


在Google文档中除给文档在适当位置添加分页符之外，不能“显式”地进行其他任何页面设置，例如修改页眉页角、设定页码显示方式、厘定四围的页边距等。可直接将当前文档发往打印机打印，不过前面特意将“显式”打上引号，是因为在这里可将文档窗口（实际是浏览器窗口）调整至所需打印的“页面宽度”（注意文档中的引用块等元素可能会使文档宽度不跟随浏览器窗口变化，即缩小时窗口下方出现滚动条，这时则调整无效）。由于打印前无法预览效果，笔者建议最好先使用虚拟打印机进行测试再实际打印。

5.文档高级编排技术

样式与格式刷 评分：20%

利用样式可减轻编排负担并轻易保持整个文档格式和风格的一致性，而格式刷也有利于提高用户应用格式的效率。在Google文档中提供了简单的样式菜单，仅可应用事先已定义好的5种段落样式及3种字符样式，用户无法自定义样式，更不可能将自己已有的格式通过样式或格式刷功能应用到其他字符或段落之上，至于更高级的应用，例如针对格式进行查找/替换的功能则更不可能出现了。



项目符号与编号　评分：80%

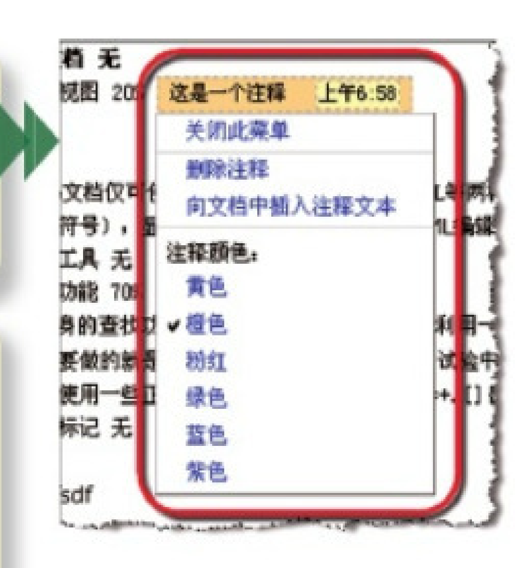
通过工具栏上的两个按钮，Google文档可以方便地为段落添加项目符号与编号。其智能化（上下同级段落一致与序号的连续性）还是不错的。同时在被编号段落上右击，还可选择菜单“更改列表”，从而对列表符号/数字的式样以及编号起始数进行修改，虽然可选式样较少，但功能已经接近完善了。



注释与书签　评分：30%



目前Google文档尚不能提供脚注与尾注功能，但用户可在文档中任意添加彩色注释，注释首次添加时会自动附有当时的日期时间。



该注释仅在编辑时可见，当你将自己的文档发布为网页或者预览及打印时，注释则会消失。书签在Google文档中的应用是作为文档中的一个“锚点”搭配“链接”一起应用的（参见下文），而无法用于浏览文档时的定位。

链接　评分：100%

Google文档作为一款Web软件，对链接支持十分完善。用户可在文档中对任意元素施以4种不同类型的链接，除常见的网址及电子邮件链接外，用户还可链向自己已编辑好的任意文档，或当前文档中已插入书签的位置。而“转移符号”处也可设置当鼠标悬停在该链接时所显示的文本。

宏、域、文档摘要与统计、文档插入　评分：0%

所有这些高级编排功能目前在Google文档中均未设计。

6.处理长文档　评分：0%

对于使用电脑撰写长文章的用户来讲，对文档编写目录、标记和提取索引、使用大纲视图管理文档、对多个文档进行主控文档管理、在文档中施行交叉引用以便日后修改时不用一一更改引用文字等，都是极有效率的编写及管理方法。很遗憾目前Google文档中都没有实现这些功能。

7.导出、发布与共享

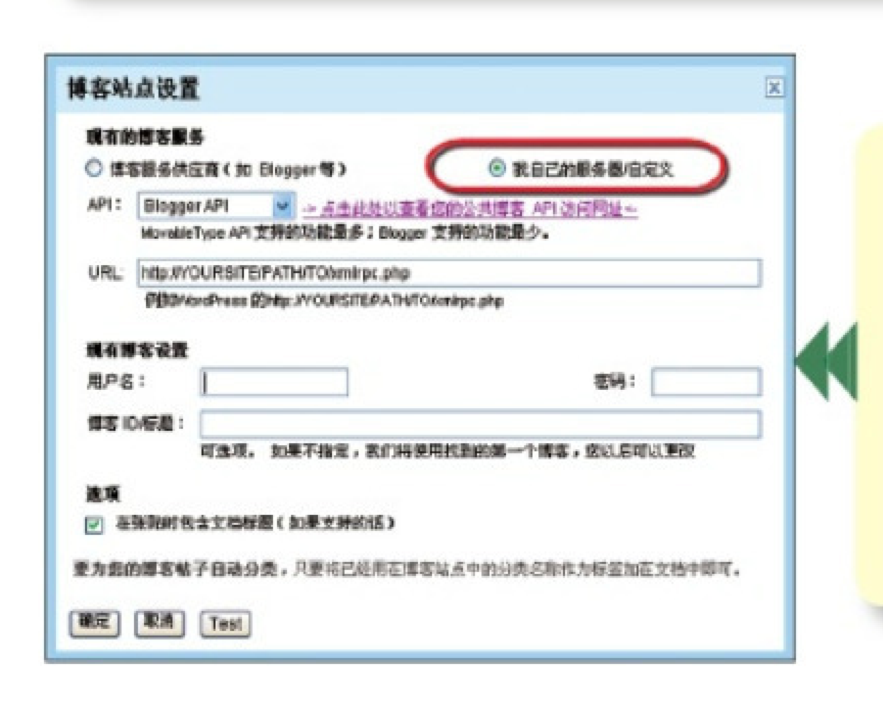
导出　评分：110%



Google文档可将文档导出为HTML、RTF、DOC、OpenOffice、PDF与文本文件等多种格式，由于目前实现的文档编排技术较为简单，即使转换为DOC格式也不会出现错位等兼容问题。

发布　评分：150%

作为一款Web办公软件，其发布和共享功能才是最富魅力的。可使用两种方式发布文档。



一种方式是通过发布获取该文档的唯一网址，该文档将放置在Google的服务器上对全网络公开；另一种方式则可直接发布到你的博客中，不过此功能是否能使用还取决于你的博客服务商采取了什么样的博客接口（或称API），除程序默认支持的少数几个博客网站，还可根据程序的相关提示自定义博客服务。

共享　评分：150%

可邀请其他Google用户对当前文档进行协作编辑（即赋予修改权利），或在未发布的情况下授予其浏览文档的权利。在双方协作编辑的情况下，修改的结果很快能为对方得知，并且在页面下方会显示对方的编辑状态。同时，用户还可通过Google的另一项Web程序“Google日历”向协作者发送与文档相关的共同活动邀请。



小结： 鉴于BBS及博客发文程序的普遍使用，不少朋友对可编辑文档的Web程序已经了如指掌，而Google文档的排版功能基本也只限于此，因此除了最后部分的Web发布与共享之外，它没有给我们带来兴奋。尽管Google文档背后也是基于HTML格式存储文件，但从理论上讲，应当能够实现更好的效果（可参看后文Google演示文档中的说明）。但不知是否出于Web发布的兼容性考虑还是其他原因，Google采取了更简单的策略。作为Office套件中分量最重的组件，我们期待Google文档将来能有大幅的完善。

Google电子表格vs微软Excel

Excel是微软Office系列中强劲的计算工具，同时它也是一款值得研究与学习的开发工具，通过Excel开发出的应用实例的功能有时甚至会让人产生惊艳之感。然而Google电子表格（以下简称“Google表格”）目前完全没有涉及高级的VBScript开发及相关的宏功能设计，而这正是许多应用实例必须使用的功能。因此我们暂时将目光放到普通使用者所关心的日常数据处理功能。

1.数据输入与填充

数据输入　评分：90%

数据输入测试主要用于判断程序对各种数据的支持能力。在测试中，发现Google表格能够支持纯文本、整数、小数、百分数、时间、日期、货币等多种数据，但遗憾的是笔者没有发现分数正确输入的方法——分数一律被识别为日期数据。通过程序中的“表格”菜单用户可明确指定数据类型。



数据填充　评分：80%

Google表格完美实现了拖动填充的功能：当鼠标位于选定单元格的右下角，会变成十字标记，此时按下左键再向右向下拖拽即可完成数据填充。目前Google表格能够智能进行复制填充、等差序列填充（即先输入两个数据，一起选定后再进行后序数字的拖拽填充）、时间/日期等差填充，但对等比之类的其他序列既不可识别，也无法自定义填充序列。

输入有效性验证与数据保护　评分：10%

为了保证某些应用的可行性，或防止输入出错（如百分制成绩应在0～100以内），有时需要限制单元格中输入数据的有效条件，当条件不满足时程序可拒绝输入或提出警报。

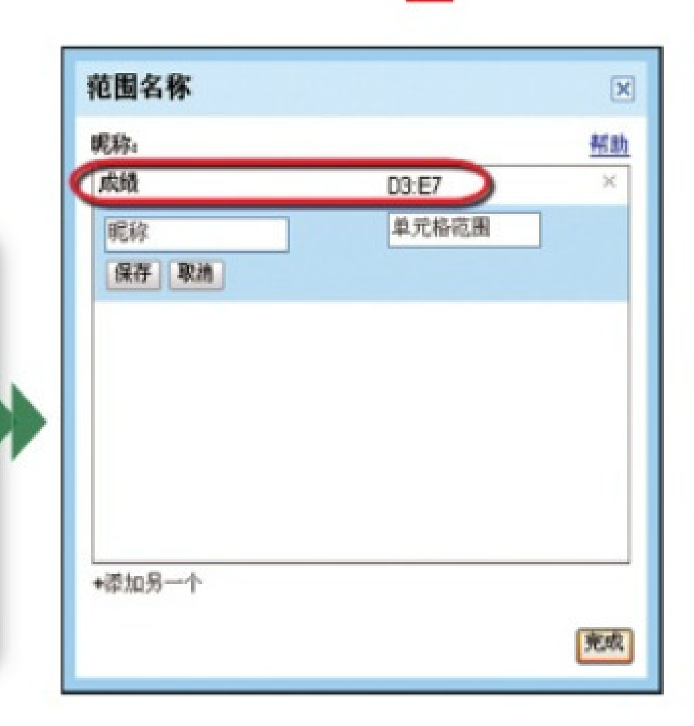


遗憾的是在Google表格中没有找到此功能。为防止对关键数据的修改，有时需对部分数据施行“写保护”，Google表格仅提供了对标题行进行冻结的功能，不过此功能也解决了为显示标题栏而需的“拆分窗口”功能。

2.引用与公式

引用　评分：100%

Google表格在此部分的设计值得赞赏，不仅实现了相对引用、绝对引用，而且还完美实现了跨工作表引用（如在“工作表1”中使用格式“工作表2!D3”引用表2中的D3数据）。更加方便的是，它可将一个引用范围自定义为一个名称，这样用户就可使用“成绩区域”这样简单易懂的名称代替像“D3:E7”这样无意义的字符，有意思的是，Excel直至2007版才加入此功能。此外输入公式时，也可像Excel中一样借鼠标拖拽指定引用（包括跨表引用！），十分方便。





公式　评分：100%

公式是Google表格的一大亮点。除了常用的数学、财务、逻辑、日期、查找、统计、字符、信息等八大类函数之外，Google还特别和针对网络应用提供了独有的“Google”类函数。利用其中的“GoogleFinance”函数，可让表格数据随时跟踪股市报价或其他金融市场数据；而“GoogleLookup”函数则可试图回答一些常识性问题，例如使用“=GoogleLookup("beijing","area")”即可在当前单元格中显示查询到的北京市的面积（可惜此类查询的中文来源较少）；而“Import”系列的函数则可直接导入网络某处的数据，一旦学会应用定能给你带来不少的便利。不过这些函数使用时，相关的帮助资源特别是中文资源很是缺乏。

3.工作表编辑与美化

行、列操作及合并单元格　评分：75%

在Google表格中可方便地选定多行/列数据、用鼠标拖拽调整行/列宽度、通过右键菜单插入/删除一行/列或多行/列数据。不过需要注意的是，由于行列设置少用对话框指定，其中一些功能的实现往往需要一些小技巧，请在实际使用时多尝试。例如若想插入4行，可先选定4行，然后右键即可直接插入；又例如想等宽设置各列，可选定多列，然后在目标宽度的那列右上角处双击。单元格的合并与拆分也很方便，不存在Google文档中表格的问题。程序中无法隐藏行列或任何单元格数据，是将来可改进的地方。



这里需要额外提一下数据的粘贴，该项功能Google表格表现平平。无法做到选择性粘贴（如粘贴公式还是文本、是否带格式粘贴等）将使一些应用遭遇瓶颈；行列无法做到粘贴插入也带了一些麻烦。

文本和单元格格式　评分：60%

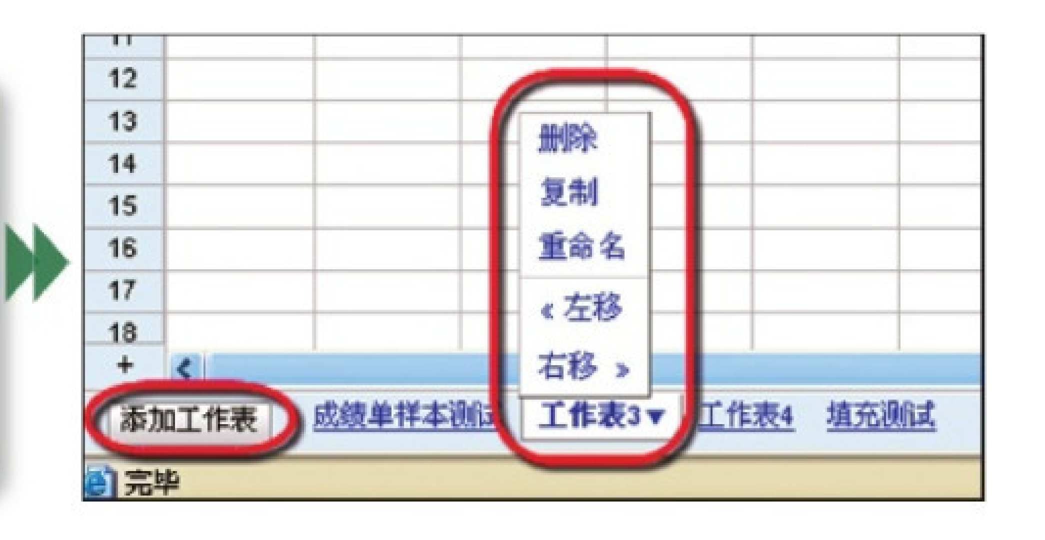
文本格式的设定大致与组件“文档”中一致，只针对表格显示增加了垂直对齐选项，这里不再细述。在单元格格式方面，程序能够做到的只是添加各式框线，而无法像Excel那样应用软件默认的表格格式。用户在装饰表格方面要多费心了。

插入注释及图片　评分：10%

在Google表格中无法插入外来的图片（可置入自己生成的表格，详见后），但可在任意单元格插入注释（编辑时）或意见（审核时），被注释的单元格将在右上角出现橙色小四边形。

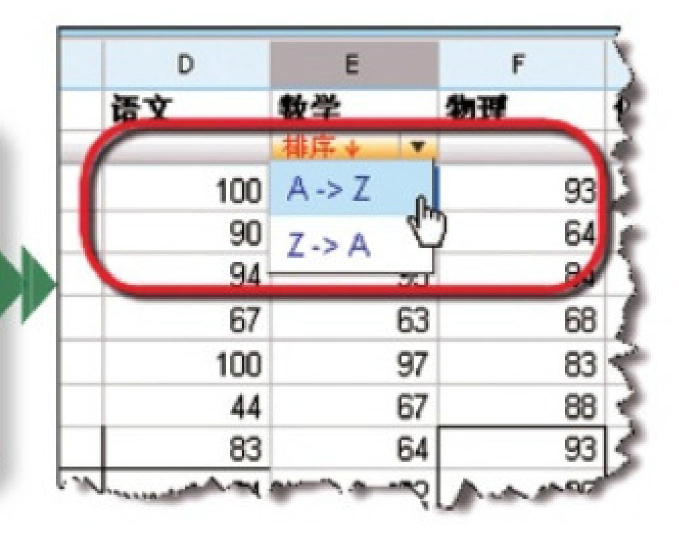
4.多工作表与工作簿操作　评分：90%

Google表格的工作表功能较为完备，可随意新建/复制/删除工作表、调整工作表之间的位置，并且如上所述，工作表之间的相互引用也非常方便，甚至在输入函数时可直接用鼠标点击跨表引用。不过同时打开的多个工作簿（即多个表格文档文件）之间则不存在任何的关系，不能像Excel那样从一个工作簿向另一个工作簿复制工作表。



5.数据排序、筛选与汇总　评分：20%

这是3种对数据进行初步处理的方法，比较遗憾Google表格这部分的功能相当薄弱，筛选和汇总尚未实现，排序功能也较简单。程序安装了一行“排序栏”，当鼠标悬停时将出现排序标志，之后可按正序或逆序，使用当前列（或当前字段）对整个工作表排序。尽管通过前后组合可以按多个字段排序，但是排序对象始终是针对整个工作表，而不能仅对单独的一列数据执行。

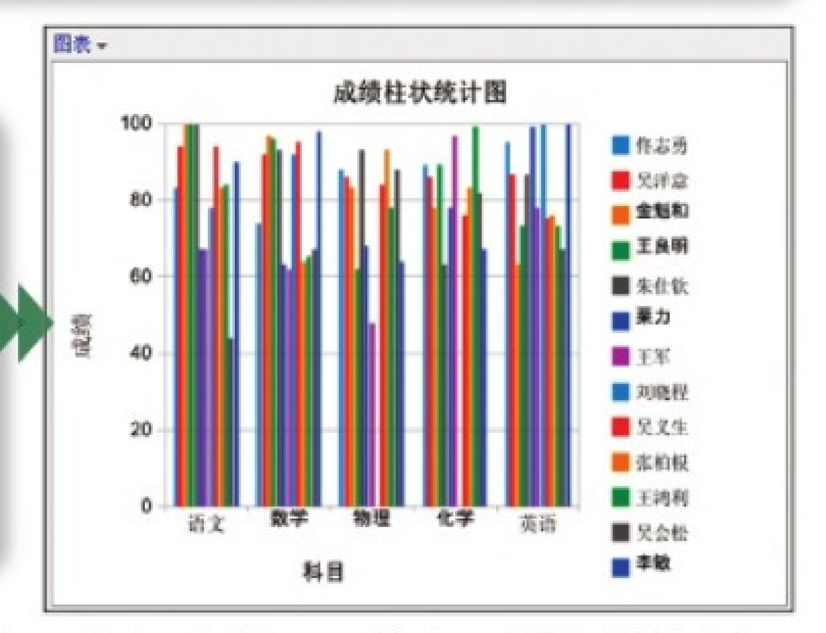




6.图表应用　评分：50%

选择数据源后，点击工具栏上的“添加图表”按钮即可创建简单的图表。目前程序提供了柱形图、条形图、折线图、饼图、散点图等5类图表类型。

用户可在创建界面自由编辑数据源、纵横轴标记以及图例位置等元素。创建好的图表为独立层，可自由在程序窗口内拖动并与原表格重叠，鼠标悬停在图例元素如某柱形上时会出现相应文字提示。这方面的汉化工作显然较粗糙，由程序自动生成的图表中，中文字体粗细不一、排列亦不整齐。



最后必须提出的是，在中高级的表格应用中，数据透视表/图经常因其灵活性及多角度的展示能力而被频繁使用，但Google表格目前还未支持该应用，因此无法用其创建更复杂的数据透视图。

7.发布数据　评分：150%

有特色的是，你可选择工作表中的一部分内容向外发布，当然前提是整个文档已发布（但可获取指定部分的独立引用网址），同时也可将程序中生成的图表单独发表。



小结： 要应付日常的表格计算或数据整理，Google表格的功能已是绰绰有余，同时Google针对网络的一些特有设计还能让表格获取独到的功能。然而如果你是一位专业的财务人士，或者想对表格进行更多底层的开发，目前只能静待Google对此组件的继续开发。

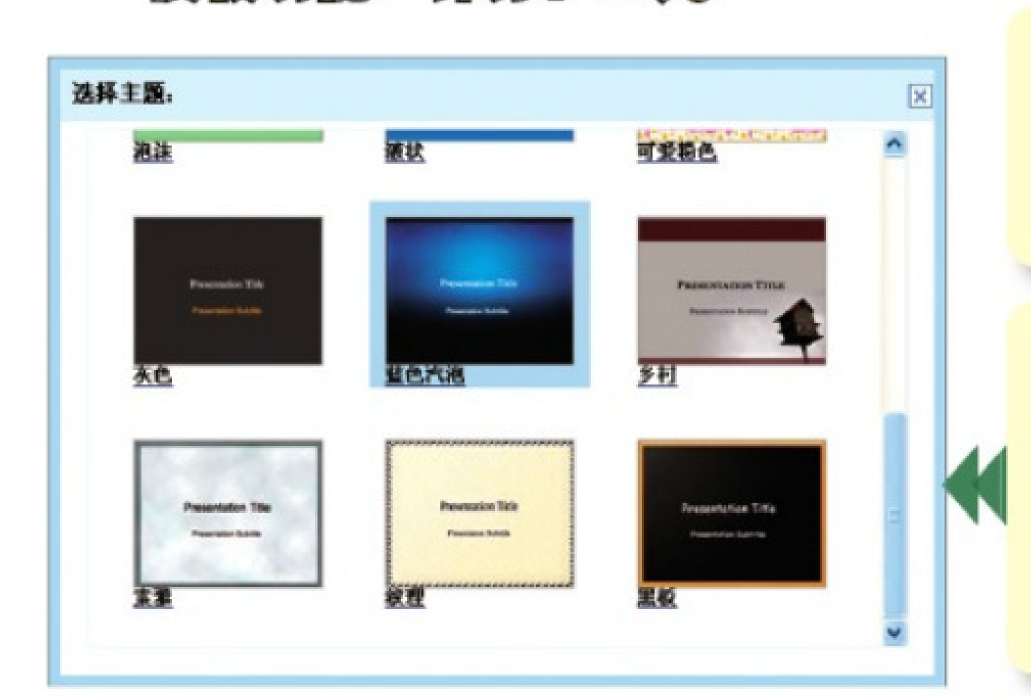
Google演示文稿vs微软PowerPoint

使用Web程序开发可演示的幻灯片，听起来确实有点难以想像，不过Google演示文稿（以下简称“Google演示”）还是面世了，让我们来看看它在技术和应用上到底达到了如何的程度。

1.幻灯片创建与管理

模板功能　评分：60%

在新建每张幻灯片时根据内容的不同，可选择5种布局方式中的一种。



此后还可选定幻灯片所使用的背景模板，目前可选择数量为15种。需注意此背景会应用到整个文档中的所有幻灯片，目前无法对特定幻灯片指定特别的背景，除非之后用同样大小的图片覆盖原背景图（参见后文）。与PowerPoint丰富的模板功能相比，Google演示显得简单，但功能方面基本覆盖。

幻灯片管理及视图　评分：30%



Google演示目前暂时只有一种管理视图，即左侧栏显示幻灯片列表及缩略图。

尚未设计在PowerPoint中常被使用的大纲视图及幻灯片浏览视图，当然这也与目前Google演示的动画能力有关，详见下文。利用工具栏或者右键菜单可以方便地新建、删除、移动或复制幻灯片。



2.幻灯片内容编辑

图文混排　评分：60%

Google演示在这方面表现出了与上文中Google文档完全不同的特点。无论插入文本框还是图片，其对象都是以“层”为单位出现的，因此除了可相互堆叠之外，还可调整它们的堆叠次序。不过这里图文之间虽可堆叠，却无法再绕排了。



插入其他内容　评分：10%

目前Google演示尚不支持插入音/视频内容，也不可插入备注或页眉/页脚。链接插入是被支持的，然而却只能链向网址或电子邮件，而不能链接至同一文档中的其他幻灯片，习惯用此方法建立分支性演示的朋友只好止步了。

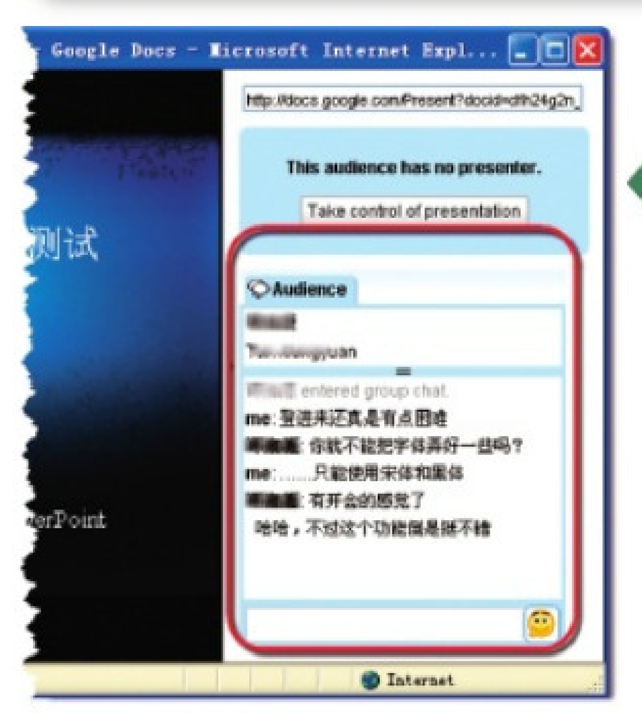
3.动画设定　评分：0%

遗憾的是，Google演示目前尚未开发任何动画功能，无论是幻灯片之间还是单张幻灯片内部元素之间，均无此设计。这样在播放时，只能是一张张静态图片的先后出现。如果想实现幻灯片内部元素的先后“动态”出现，目前可解决的唯一方法或许就是复制上一张幻灯片，然后在其上添加新内容。

4.播放演示文稿　评分：90%

点击程序界面右上方的“开始演示”，即可播放当前文稿。默认情况下，程序会新开一个无菜单、工具栏的浏览器窗口播放文档，这样将右侧信息栏关闭，播放幻灯的效果还是很好的。





此时若按下浏览器的全屏快捷键F11，即可整屏观看。如前所述，播放时因无动画及文档内链接功能，只可在前后幻灯片中静态跳动。这里要特别提一下右侧的信息栏，其实这是一个播放时的即时消息交流平台，参与共享的用户可同时播放某个演示文档，然后在此处向其他所有参与者交流文字消息。

5.导出、导入　评分：—

用户可将演示文档直接导出为ZIP压缩包并下载到本地，解压后不用联网，即可在本地直接播放（不带编辑功能）。不可将演示文档导出为PowerPoint文档，但却可直接上传PPT文档并将其转换为Google演示文档，不过转换过程中由于字体等多方面的原因，可能会发生错位及美观程度降低的情况，使用时应留意。

小结： 很显然由于美观及动画方面的因素，Google文档目前还不适用于公共场合下的演示。但考虑到共享及即时交流方面的独到设计，它其实更适合用作纯交流性质的小型网络演示会议，不过若以此为重点，在演示过程中加入白板交流功能则是非常迫切的需要了。

评测总结： 正如开头所提到的那样，Google文件与微软Office的差距非常明显。然而通过比较，我们也能明显感觉到3款组件中，“电子表格”是相对成熟的一款，中级以下的应用是足够胜任的；而“演示文稿”在非展示性的情形下也可获得一席应用空间；最重要的“文档”却让人相对失望，它甚至还不足以取代一般的BBS或博客发文程序。当然我们也看到了3款组件中独特的网络应用，这是其超越本地Office软件的地方。对于一款仅处于Beta阶段的Web程序，这样的对比评分或许过于严苛了，然而无论如何，对于消费者来讲，Google文件的出现是有益的，我们希望未来它能不断完善与改进。



术业有专攻——Vista专用小工具

■天津 远

笔者的一位同事近期购买了一款笔记本，已经预装了Vista系统，买回当天便请人装回了XP系统，理由是“不会用Vista”。相信这样的情况在普通用户中并不少见——用了五六年的XP，换到Vista中还真是百般不适应。

可能换一个角度思考问题会让情况有所好转，例如何不寻找一些Vista下的专用工具？这样既可避开所谓的兼容性问题，又能享受Vista带来的视觉盛宴，同时还能为我们从XP到Vista实现“和平过渡”。好了，闲话不多说，从最简单的开始。

Vista的入门向导——Vista工具箱

Vista中很多重要的设置项目、系统工具等，对于初入Vista的用户来说可能会很陌生——你不知道该在哪里去执行它们。甚至还有很多隐藏的系统功能，并不直接提供给用户使用。“Vista工具箱”是一款小工具集软件，提供了众多Vista设置项目和系统工具的入口，甚至还自带了系统优化功能。对于初次接触Vista的用户来说，可以非常方便地接触到Vista提供的各类设置项目和工具。

1.Vista工具箱

界面类似QQ，主要功能分为了3个大类：“Vista工具箱”里具有类似于IE收藏夹的“常用地址”功能，可直接调用软件内置的各类“门户网站”“综合论坛”及“常用邮箱”链接进行访问，当然也支持自定义链接，可将自己IE收藏夹的内容导入。





“Vista工具箱”项目里还有“优化工具”一项，里面包含了不少对Vista系统的优化项目，这些项目大多是需要通过修改注册表或特殊命令才能进行修改优化的，对于普通用户来说，可不用刻意去寻找那些大而全的系统优化软件，而仅仅使用这款小工具来达到优化系统的目的。



2.系统隐藏工具

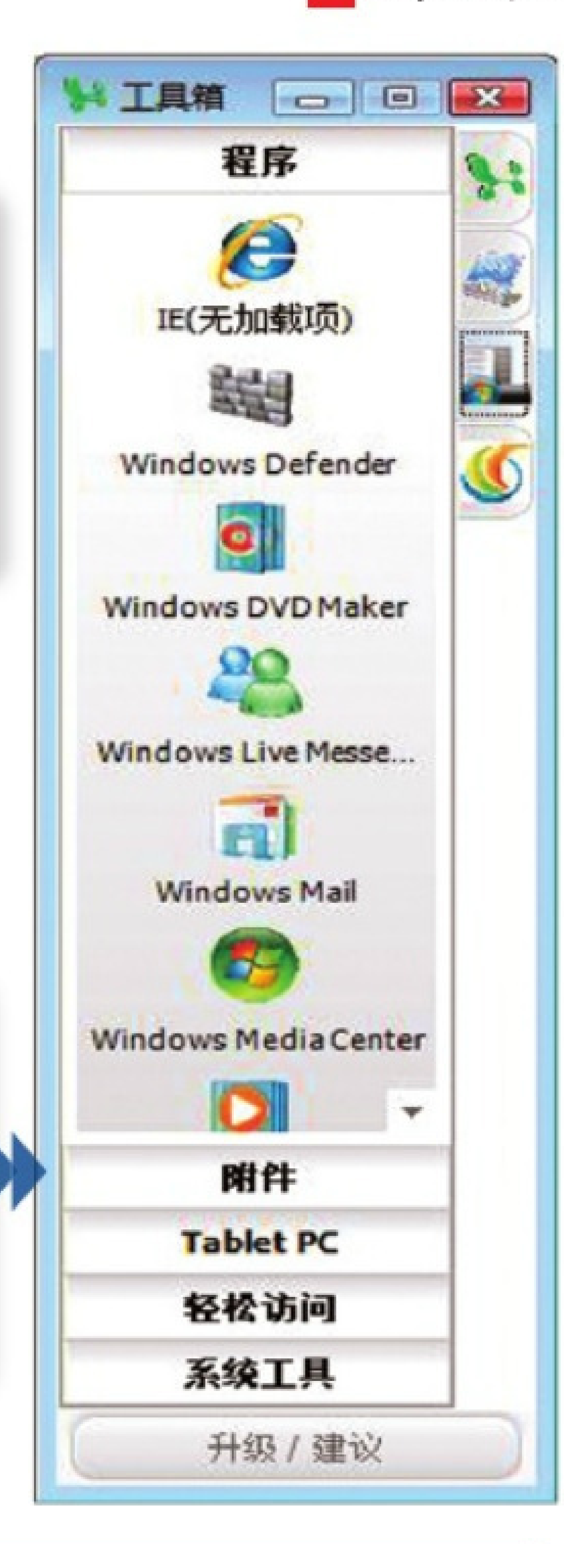
“系统隐藏工具”里的“常用工具”项目放置了一些需要特殊命令才能使用的系统工具，例如“锁定计算机”“Microsoft Windows Malicious Software Removal Tool”“注册表编辑器”等，通过软件可实现鼠标点击即可使用的功能，使用习惯之后，我们不会再有Ctrl+Alt+Del或运行框中敲入“regedit”这样的繁琐操作了。



“系统设置”里主要列出了“控制面板”及系统里常用设置项目，要知道Vista的“控制面板”相对XP图标和项目分类都进行了更新，虽然更加科学和人性化，但对于刚从XP过渡到Vista的用户来说，初上手可能会感觉无所适从。如果使用软件列出的这些按钮进行操作，反而会快捷一些。

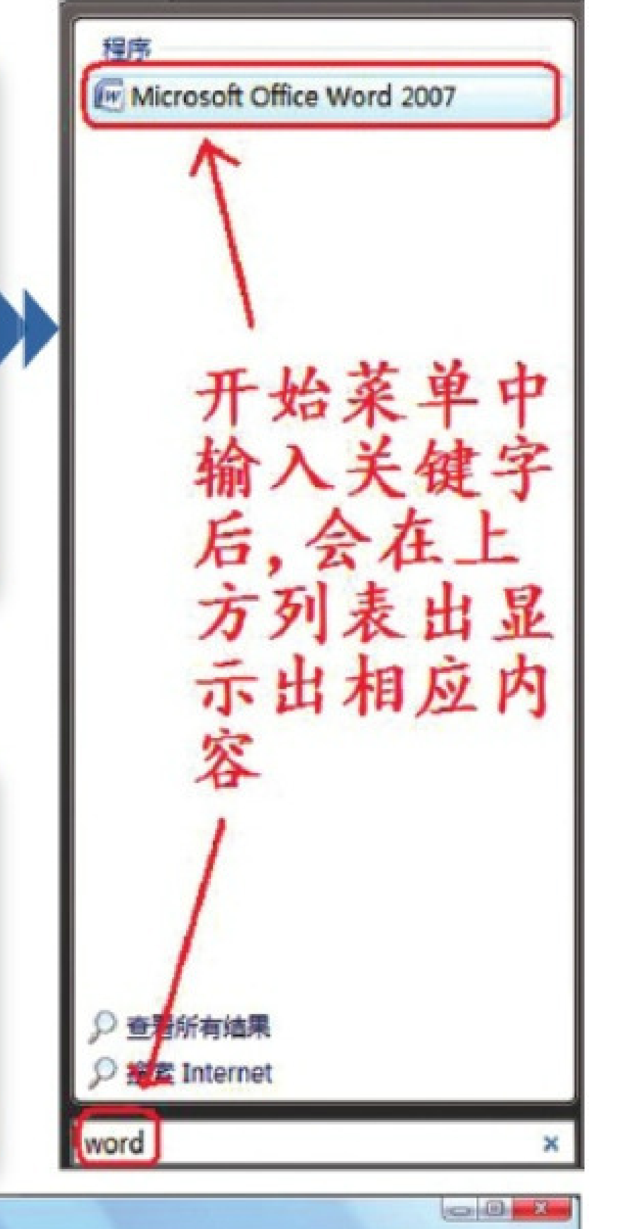
3.程序工具

“程序工具”里提供了开始菜单中的大部分系统自带程序。Vista开始菜单对于大部分用户来说还是易于使用的，因此“程序工具”的功能没有前面几个模块出彩。如果在开始菜单中找不到自己需要的运行项目，不妨到这里来寻找一下。



由此“开始”——Start++

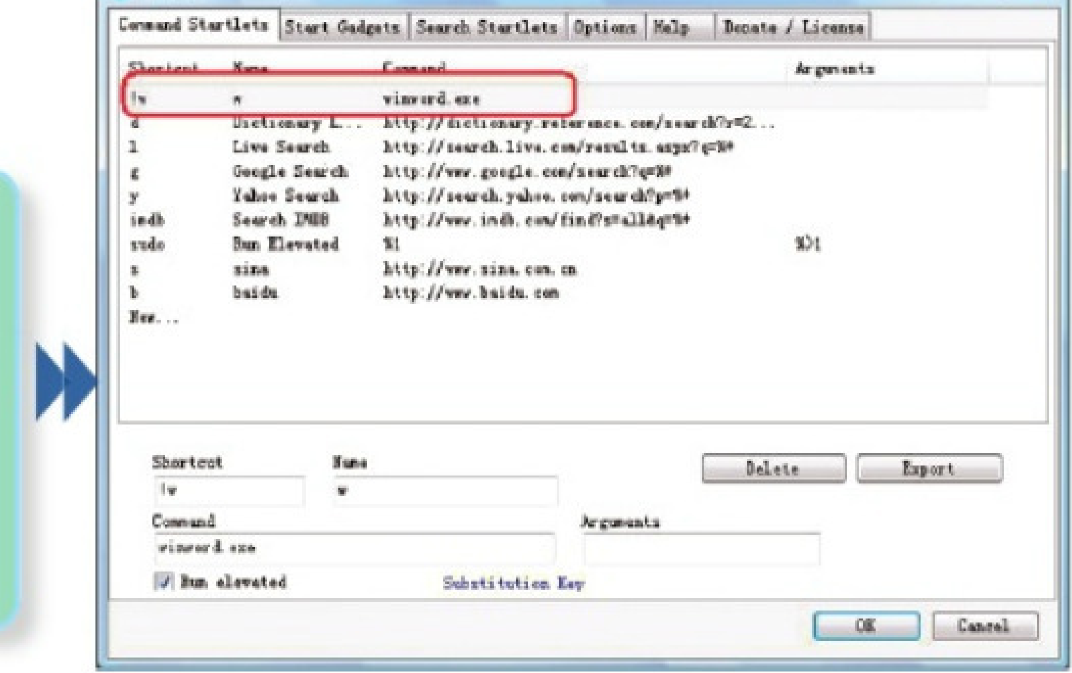
相信不少用户会在使用Vista开始菜单时惊呼：“运行”哪去了？的确，Vista开始菜单中的每个项目都可在XP中找到其对应的位置——唯独没有“运行”，唯一比较类似的地方就是开始菜单底部的搜索框，没错，这个搜索框中在Vista中具有搜索和运行的双重功能，可在此键入搜索关键字或要执行的程序名，Vista便会在上方的列表中将相关的内容显示出来。例如需要执行MS Office中的Word程序，不必费心去开始菜单中的那一大堆列表中寻找，只需要在搜索框中输入“word”即可。如果某个程序名字过长，或者说想让操作变得更简单一些，那么接下来的Start++便派上用场了。

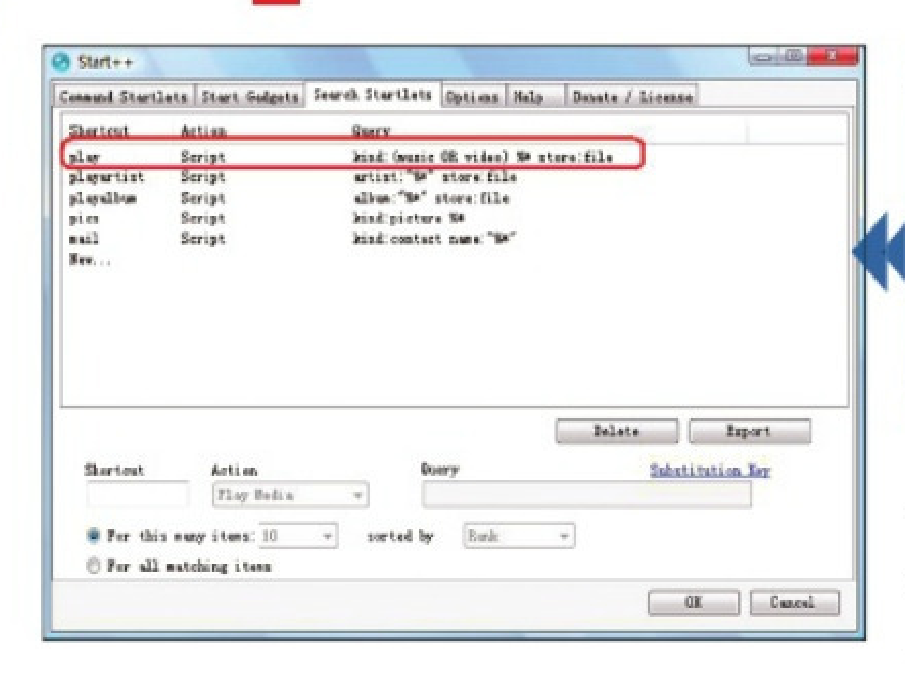


Start++增强了开始菜单中搜索运行框的功能，简单来说就是可设置一些简略缩写来代替键入完整内容。例如可设置缩写“b”来代表打开www.baidu.com的页面，这样需要利用baidu进行搜索时，可以在搜索框中输入“b+搜索关键字”这样的方式来实现。

baidu
输入设置的关键字会调用相应的命令
b

这样的方式同样适用于程序的运行，例如在此将Word程序设置了快捷方式“!w”，这样在搜索框中输入“!w”即可实现Word的启动，相信这种执行常用程序的方式会比鼠标点选快上不少。需要注意的是，如果要利用Start++启动EXE程序，快捷方式的设置必须在一开始加上“!”，否则无法正确启动程序。





对于爱听音乐的用户来说，Start++的用武之地还在于可迅速组织播放列表，例如我们在搜索框中输入“play 王菲”，那么Start++将会帮助我们完成两件事情：1.搜索出计算机中所有满足关键字“王菲”的媒体文件；2.将这些文件生成播放列表，并打开Windows Media Player进行播放。所有这些操作，只需要我们键入一句命令，一个关键字即可。

Start++目前还处于Beta测试阶段，软件内置了一些已设置完毕的快捷方式，但如若用户需要自定义某些快捷功能，还略显复杂，限制了软件功能的扩展，不过相信随着软件的进一步开发，Start++会成为一款非常优秀的搜索框辅助工具。

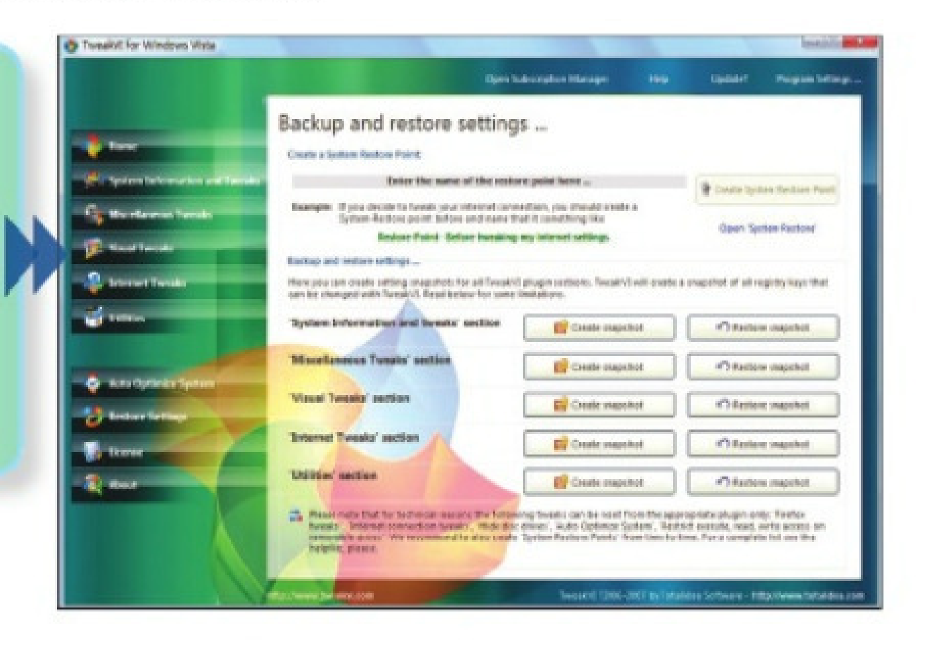
优化不可少——TweakVI

对于每位计算机用户来说，都希望自己的机器能快些再快些，于是各类系统优化软件便成了用户机器里的常客。进入到Vista时代，以往在XP里得心应手的优化软件因为系统更新，一时还完成不了全面优化Vista的大任，此时不妨试试TweakVI——一款专为Vista设计的优化软件。

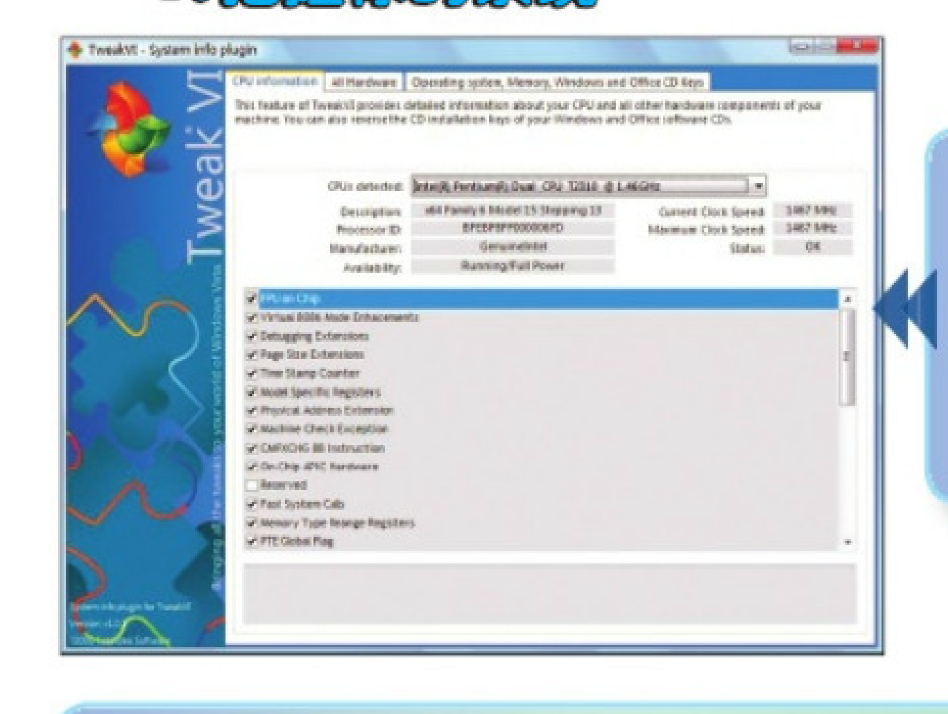
1.全面周到的保护

系统优化软件的优势在于用户不需要逐项修改注册表参数，借助软件可以非常直观方便地进行系统优化，但这种方便之下也蕴含着风险，要是因为疏忽大意改错了某项参数，造成系统运行不稳定甚至崩溃，岂不是得不偿失？因此一款系统优化软件的实用与否，在于能不能有效保护用户的系统不会因为误操作而造成损失。

TweakVI在第一次运行时便会提示用户进行数据的备份，可看到软件提供了系统还原点的创建功能，只要打开了Vista的“系统还原点”功能，便可直接在这里创建还原点，方便系统恢复。在“Backup and restore settings...”里还能看到TweakVI为每一大类的优化功能都提供了创建“快照”功能。它类似于“系统还原点”，可将当前的优化状态存入“快照”，在调整失误或需要恢复原始状态时，利用“快照”迅速回到初始状态。



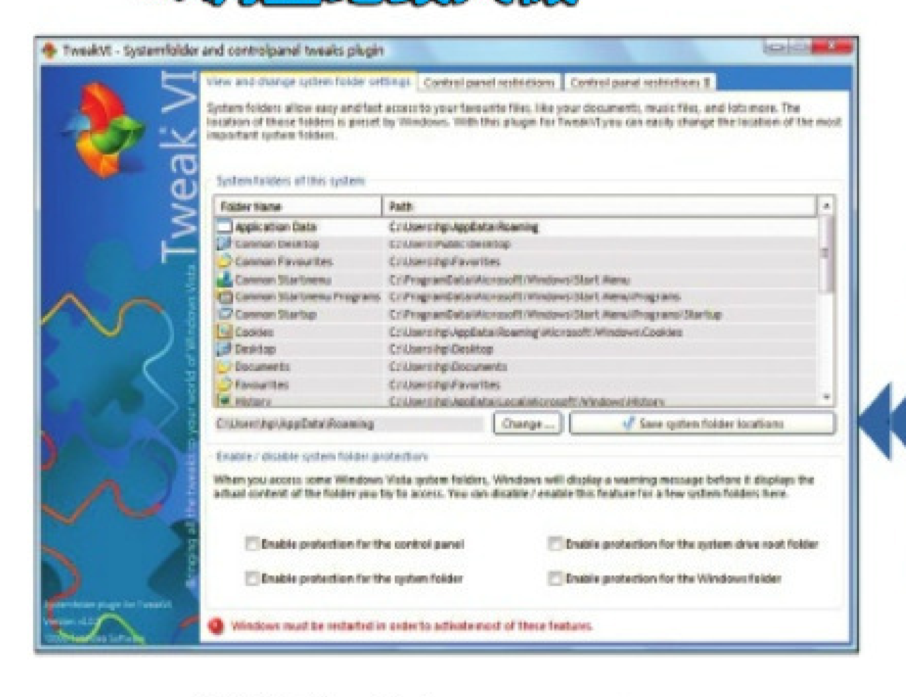
2.把握你的系统



“System Information and Tweaks”里提供了系统信息的检测和基本硬件的优化功能，包括若干子项。第一子项功能是检测系统信息，在此可看到从CPU、各类硬件到操作系统的详细信息，如果在选购机器时使用此功能，可有效防止奸商偷梁换柱的举动，同时对机器硬件的详细信息有所把握，也可以很好地保证接下来的优化工作顺利展开。

第二个子项可进行磁盘信息的检测和优化。在此可看到每个磁盘分区的详细信息，甚至可列出磁盘上各个文件夹的状态；还可选择隐藏磁盘分区，并对磁盘运行方式进行优化及调整磁盘的自动播放功能；最后还能对Vista的预读功能进行设置和调整，以便更快速地启动系统。

3.调整细致入微



“Miscellaneous Tweaks”里可对系统各种小项目进行调整。比较有用的如调整系统文件夹的位置，可将一些占用空间比较大的系统文件夹挪出捉襟见肘的C盘，方便清理和管理。另外还可调整诸如OEM信息，关闭Vista的一些特效以节约系统资源。

“Visual Tweaks”项提供了系统外观的一些调整项目。如果觉得开始菜单项目繁多，那可在这里将它们设置为统统隐藏，设置项目还分为传统的开始菜单和Vista开始菜单，可谓考虑得十分周到。



使用中需要注意，TweakVI中所有设置项目都是实时生效的——在各个设置项目里找不到一个“确定”按钮，所有更改都在打上小钩那一瞬间生效。因此为了避免误操作，在调整设置前都应该为系统创建一个还原点，或利用软件自带的“快照”功能，以防万一。TweakVI对Vista的设置是全方面的，在一段时间体验过Vista后，总会衍生出一些自己的使用要求，相信这时TweakVI里的某个设置项目会满足你的需要。

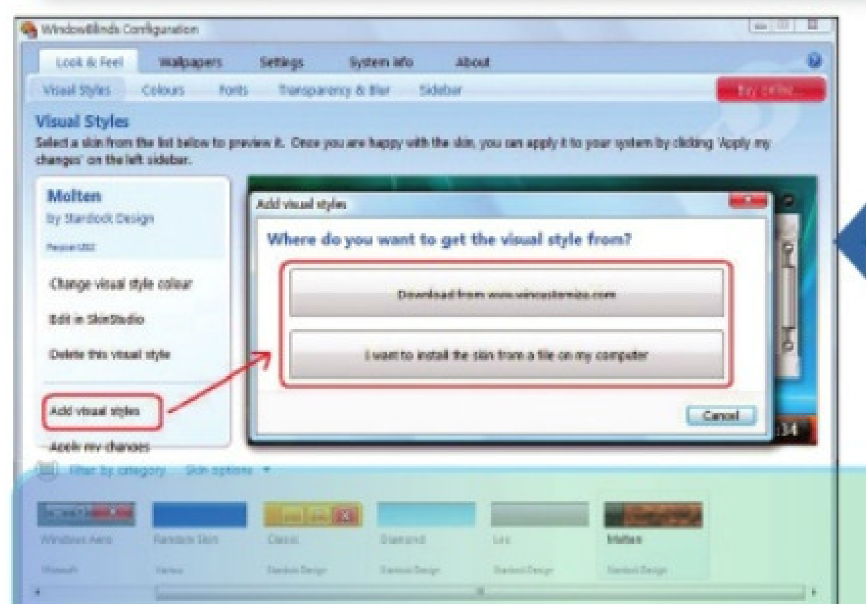
锦上添花的选择——WindowsBlinds 6

Aero特效已经让Vista华丽不已，全开Aero特效的操作系统如同艺术品般呈现在用户面前，让人流连忘返。然而在使用过一段时间之后，不免又会觉得Aero过于单一，而Vista本身又没有提供其他更好的选择，要想自己的系统焕然一新，那么自然就轮到WindowsBlinds粉墨登场了。



1.无限的主题选择

在漂亮的Aero也会有看腻的时候，Blinds为我们提供了更换Vista主题的功能，在“Look&Feel”项下的“Visual Styles”里，可看到系统已经安装的界面主题，通过单击可在中部窗口中预览该主题的效果，而双击则可直接应用该主题到系统。



安装好Blinds后即有几款软件自带的主题提供，如果还想有其他选择，那么可通过点击“Add visual styles”→“Download from www.wincustomize.com”到官方网站下载各种制作精良的系统主题，而第二个选择“I want to install the skin from a file on my computer”则可将下载好的主题文件安装至软件中，以便应用到系统。

我们还能对选择的主题进行一些细节的调整，例如“Colours”项目提供了对主题颜色方面的细节调整，可根据需要配置出完全属于自己的主题效果。“Fonts”项用于定义该主题文字的大小、字体、阴影等细节。“Transparency & Blur”则可选择“任务栏”“菜单”“开始菜单”及“窗口框架”等部位的透明模糊效果。“Sidebar”提供了Vista边栏的定义功能，除了使用系统或软件自带的边栏外，还可通过“Create a new sidebar skin”按钮创建自己的边栏，其中边栏的各个皮肤元素都可通过“Edit sidebar skin”进行调整和修改，可用任意图片去替换那些皮肤元素，创造出自己的Sidebar。



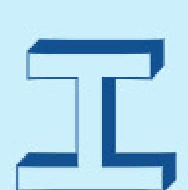
2.墙纸任我换

在“Wallpapers”项里可对系统里所有墙纸一览无余，Blinds会在每张墙纸下标出其分辨率和长宽比，方便用户选择。Blinds会默认显示系统图片文件夹下的图片，也可对此进行个性化选择，点击右边的设置按钮来进行墙纸文件夹的设定，避免一些不相关的图片文件显示在墙纸里。

如果你不想每天都面对同一张墙纸，那么“Random wallpaper settings”提供的随机墙纸功能就派上了用场，在此可设置更换墙纸的方式，是每天一换还是每次开机就换等。同时在该界面下还会列出所有备选墙纸，通过双击，在自己喜欢的墙纸右下角标上绿色小勾，这样它们以后就会自动出现在你的桌面了。



Blinds的主要功能便是上述的两项——更换系统主题和墙纸，然而别小看了人家，在软件的官方网站上，提供了大量的优秀主题和壁纸供用户下载，如果用户对自己Vista的装潢不甚满意，不妨试试Blinds带来的功能。





工具快报

软件开发中的Bug问题似乎永远不可避免，近日惊闻Excel 2007里出现了一个重大且低级的Bug，会将“=850*77.1”错算为100000，而不是65535。在Excel 2007中一试果然如此。后来发现实际上很多结果是65535的计算，最后都会变成100000，看样子微软工程师在整型数据边界值（65535换算为16进制为FFFF）这种易出毛病的地方也失了一回足。微软已及时为此问题发布相关补丁，使用2007版Office的朋友，除了将其作为谈资外，赶紧去升级该补丁吧！

■江苏 淮扬客

CrossLoop 1.14

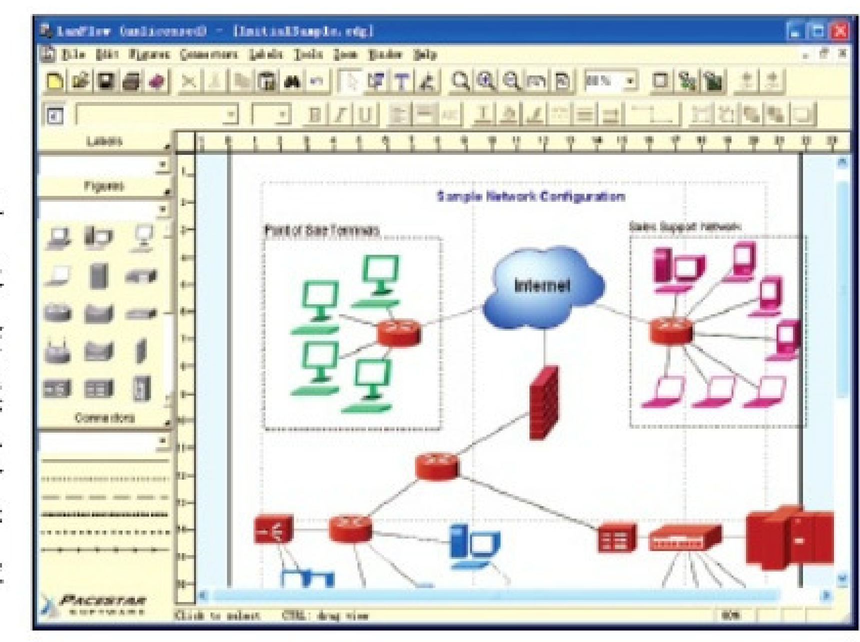
□大小：2.28MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61781.htm



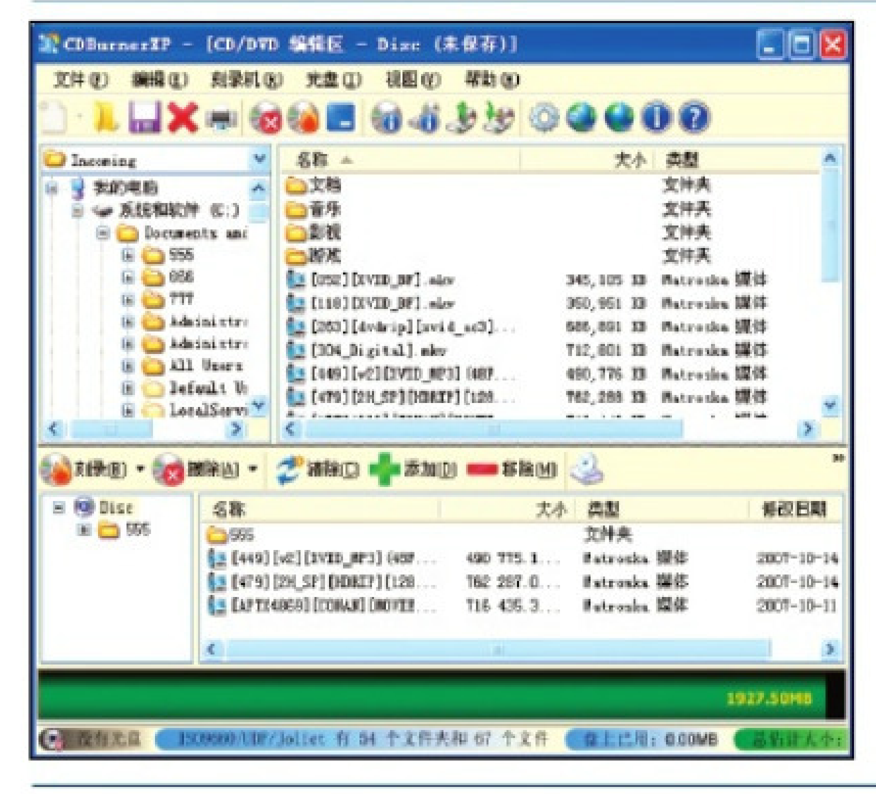
说起远程操控和屏幕共享这种“技术活”，很多新手都会畏退三舍，即使在MSN和QQ中已附带了部分这样的功能（远程协助），在实际使用中仍会稍觉复杂。现在这款CrossLoop自称为所有技术级别的用户所设计，笔者在试用之后，感觉其言确实不虚。如若不信请参看以下简单操作流程：连接双方都必须开启软件；首先被操控者进入“主机”标签页，将软件随机生成的12位数访问代码通过电话或其它方式告诉操控者，同时自己按下“连接”按钮；之后操控者进入“加入”标签页，输入12位访问代码并点击“连接”，这时被操控者会被提示是否接受连接；同意之后，操控者即可在新开的浏览器窗口中进行远程控制了。连接过程中双方可交换文件，被操纵者也可设定对方只可浏览屏幕而不能操控。此外，双方还可随时交换身份（实际是断开后重新自动连接）。整个过程无须更改任何防火墙路由器设置，且无需登录。

LanFlow Net Diagrammer 5.0

□大小：5.31MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/5477.htm



如果你或你的朋友正在绘制有关网络流程或拓扑的示意图，这款软件正是最佳选择之一。相较于Viso、AutoCAD等大型软件，LanFlow使用起来要简单且有效得多。此外，其中内置的各种网络元件及连线示意图也能让绘图者节省许多精力。使用者只需将元件拖放桌面，设置好其颜色及大小，然后用线连接其它元件即可——在元件位置改变时连线会自动变化，无须再改动。软件还支持将多个元件组合操作，非常方便。最后如果你想将示意图导出为JPG等图片，可使用菜单“File”→“Save HTML”，这样便可在保存的位置下找到所需图片。



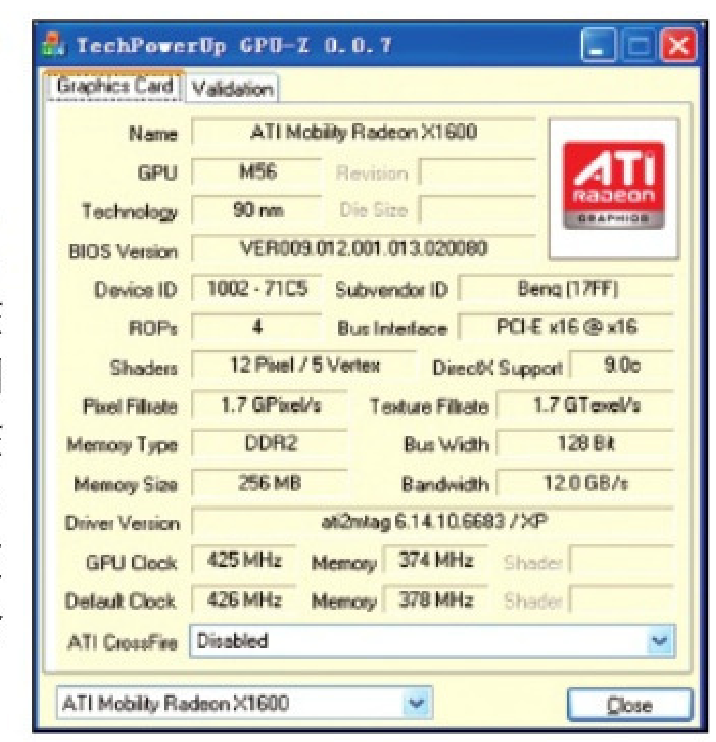
CDBurnerXP 4.0

□大小：2.31MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/4102.htm

一款免费的CD/DVD刻录软件。它支持刻录数据光盘和音频光盘，支持给光盘加入启动信息，可在刻录完成后验证数据。在光盘类型方面支持最新的蓝光（Blu-Ray）及HD-DVD。它还可用来制作及刻录ISO镜像，可将.bin/.nrg格式的镜像转换为ISO格式。如果你经常用方形的CD或DVD盒来保存刻录后的盘片，不妨使用它的CD封面打印程序。它可将根目录下的文件夹和文件名打印到CD封底上，省去你在光盘面上的手抄工作。软件支持多国语言，要使用中文界面请在首次使用弹出的对话框中选择“简体中文”。

GPU-Z 0.0.9

□大小：332kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61779.htm



对硬件稍有兴趣的朋友肯定都听说过处理器检测软件“CPU-Z”的大名，现在该软件的官方网站TechPowerUp.com又为图像处理器（GPU）开发了一款类似的检测工具，名为“GPU-Z”。其发布仍为绿色免费软件，并且保持了体积纤小的优点。该软件除可提供GPU各种详尽的参数之外，还可提示显卡当时是否为超频使用。作为一款新软件，自然会出现一些问题，不过自第一版发布以来，目前已经过数次频繁更新，对许多问题进行了修正。相信大家下载到手中时，无论是版本号还是可靠性都会有大幅提高。

AutoReboot Remover

□大小：415kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://ftp.intelliadmin.com/AutoRebootSetter_Free.exe



如果你也像笔者一样开启了Windows自动更新，你也许会想要这么一款软件。因为大多数情况下在更新后，系统都会阴魂不散执著地要求你重启机器，即使点了“稍后再重启”也只能安静一小会儿（以往还可将提醒窗口放到不醒目的地方，最近一次更新中发现它改变了策略，开始定时跳到屏幕中间来倒计时）。该软件功能很简单，就是将WinXP SP2的“自动重启”功能关闭。当然，该软件还可能用于这样的情况：当你安装了一些软件之后软件提示重启，而你却不小心回车确认了，然后正在工作的环境突然被破坏……软件使用很简单，启动后只要点选“Disable…”项再“Apply”确认即可。

Dead Pixel Tester 2.30

□大小：201kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/2569.htm

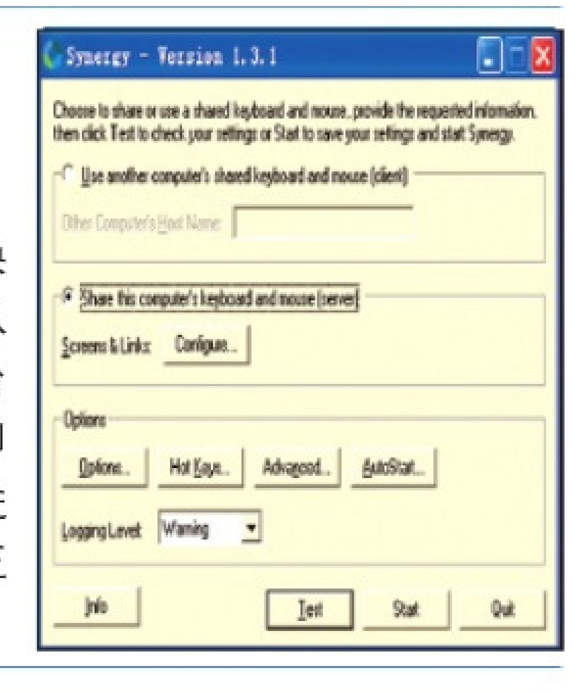


一款用于检测LCD显示屏坏点的软件。使用方法很简单，只需启动后再改变显示模式及指定显示颜色即可。在全屏显示及多种模式的配合检测下，如果LCD上确有坏点，很容易便能检测出来。软件的特色之一是操作简单快捷：鼠标左键点击用于改变测试颜色，右键用于显示/隐藏程序窗口，中键滚动用于改变显示模式、点击则可显示/隐藏鼠标指针；另一特色是软件为绿色版，解压后仅200kB出头，携带很方便。

Virtual Drive Manager 1.3

□大小：235kB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.vmiao.com/article.asp?id=2338

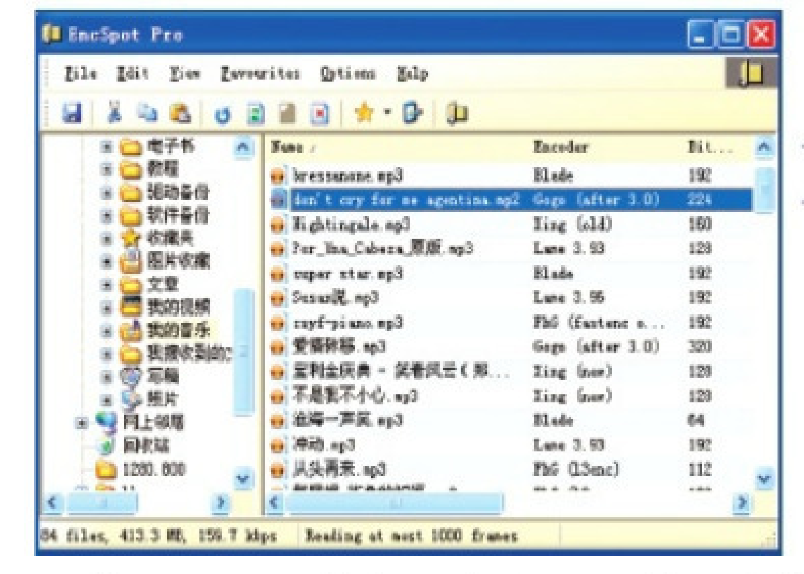


这款软件除可像一般虚拟光驱软件装载镜像文件（支持.img、.iso、.nrg、.ifu、.bin格式）外，还有一个有趣的功能：可以创建一个虚拟磁盘文件（注意创建时必须设定其大小，否则之后的操作会出错），然后将该文件虚拟成一个磁盘（分区）。虚拟时可指定盘符，之后你就可以像操纵正常分区一样操纵该虚拟分区（初次装载时需要对该分区格式化），对该分区的所有改动将会被保存到虚拟磁盘文件中。请按照下载包中的使用说明使用软件。另外，该软件还有其它版本，但笔者在试用时频频出错，也许是个别情况，大家可自己尝试。

Synergy 1.3.1

□大小：901kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/5666.htm



经常看到在一张桌子上同时操纵两台PC的用户时不时要找下鼠标和键盘——毕竟切换操作要适应一下。现在如果两台机器都安装了这款软件，且在同一局域网中，就可让鼠标从一台机器的屏幕边缘直接“跑”到另一台机器上，而键盘输入也跟随着过去——即可用一台机器的键鼠同时操控两台机器。软件在Win95、WinNT系列，Linux下都有对应版本，因此即使操作系统不同，也可达到目的。不过该软件的设置较复杂，请耐心参照官方主页的帮助进行（英文）设置服务器-客户端关系以及屏幕的链接（Link）关系，尤其是后者一定要设置正确。例如在主机上指定A在B的左边还不够，还应指定B在A的右边，这样鼠标才能有去有回。

EncSpot Pro 2.2

□大小：514kB □授权：免费 □语言：英文

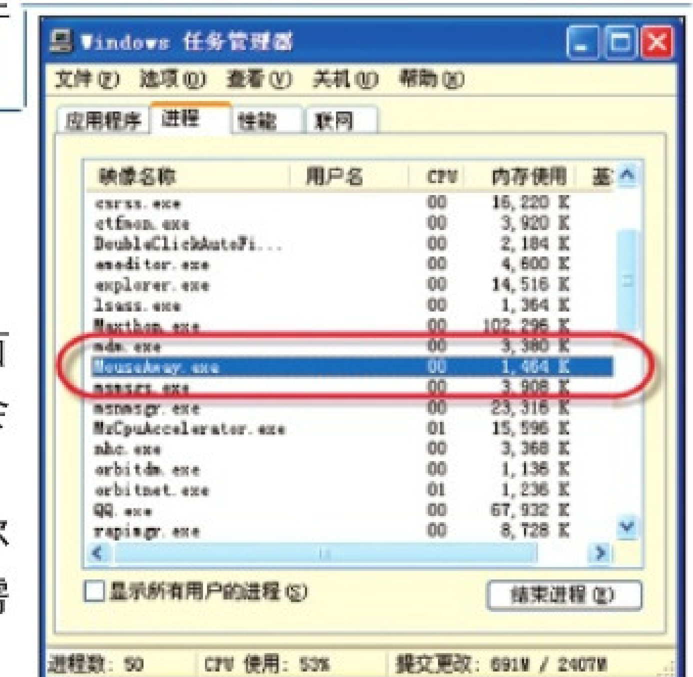
□下载：http://www.crsky.com/soft/1959.html

大家现在手上都有不少MP3文件，若你对音质有一定追求，或想利用这些MP3进行再创作，那便需对MP3的音质有个全面了解。这款软件可以通过MP3文件中的信息猜测它是采用什么编码器压缩的（音质最好的当然是Lame系列了），并可给出一份详细全面的包括比特率、结构损坏、音质评价等信息在内的分析报告（在“Option”→“Setting”中的“Columns”选项页中可指定显示更多信息）。此外，它还可将两首MP3连接为一首。该软件的Pro版原为共享，自本版本后已改为免费。这里将作者发布的注册信息转载，以便大家使用：用户名“EncSpotUser”，邮件“encspot@encspot.com”，SN“48958257-3BFF93AC-DF0FEFC1-FC42CCE6”。

MouseAway

□大小：40kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.geocities.com/mtetrode



这个仅40kB的软件功能非常简单，就是当你在输入文字时（无论在哪个软件界面中），如果鼠标指针恰好和输入点很靠近，可能会挡住你正在输入的内容时，软件就会自动将鼠标指针稍微移开一点。实际上每次出现这个问题时你可能都会去动一下鼠标，而现在开启这款软件的代价是在系统内存中分配1MB左右的空间，是否愿意接受就看你自己了。软件没有任何界面，因此这里只好给出它的进程在任务管理器中的截图。如需其随系统启动，请将其快捷方式复制到开始菜单中的启动栏中。

中国共享软件

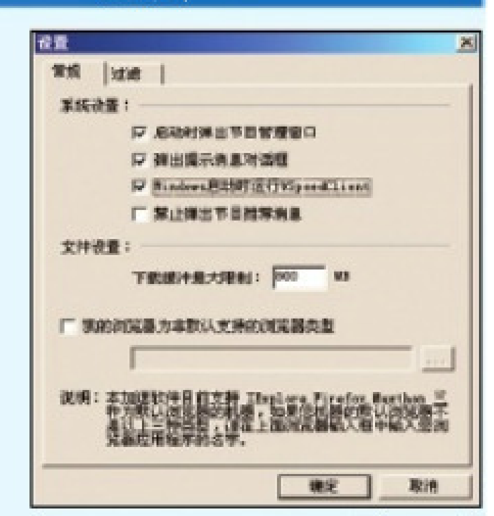
■重庆 CoCo

网络视频加速器——VideoSpeedy

□版本：1.3.2 □大小：1.5MB □授权：免费软件
□作者：视速信息 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.videospeedy.com
□下载注册：http://www.videospeedy.com/download.aspx

说明：一款对网上观看的视频进行加速的小工具，可消除画面的停顿，让视频播放更加流畅。软件支持包括土豆网、新浪播客网、酷6网等在内的数家大型视频站点，支持FLV/WMV/RMVB等常见的主要视频格式，同时能很好地集成在IE、Firefox、Maxthon等主流浏览器中，无需改变我们的任何习惯，只需要和网上一样正常观看网络视频，VideoSpeedy在后台就不知不觉为我们进行了加速。

点评：在线的免费视频人人爱看，可是看的人一多起来，不断停顿和卡壳那可是常有的事。要让这些视频更加流畅一点，那就是VideoSpeedy的拿手活了。经过体验，在网络速度不理想的状况，可提高流畅度2～3倍，有效减少了停顿时的等待时间，通过缓存和下载机制，还可将网上喜欢的视频直接保存到硬盘中收藏。无需担心错过网络上的好节目，通过软件的推介功能，最新最酷的好节目直接就能“一软打尽”。



VideoSpeedy很好地集成在IE、Firefox、Maxthon等主流浏览器中

光驱看门神——光盘保镖

□版本：2.92 □大小：1.8MB □授权：免费软件 □作者：水晶情缘
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.lovehy.com
□下载注册：http://www.lovehy.com/sofe/make.htm

说明：一款让光驱只听电脑主人话的小工具，它可禁止或允许其他用户对光驱及其中的光盘的使用权限。软件提供了4种保护模式，可根据不同需要，让光驱对某一种类型的光盘进行限制，禁止运行其中的某些或全部功能。软件具有很高的安全系数，被设置为禁止使用的光盘，在插入光驱后会被立刻自动弹出，甚至连查看其中的文件都无法正常进行，极大保护了我们电脑系统的安全。

点评：光驱、U盘、网络，可谓是将病毒密码从外界注入到我们电脑中的最可能途径。上网浏览需要安全保护，光驱也同样。有时我们并不希望他人在使用自己电脑、从光驱中拷入文件，或是担心小孩玩光盘游戏，使用光盘保镖就能轻松搞定。我们可插入一张不想让他人使用的光盘，然后在软件设置中将其添加到禁止列表中，这样光盘保镖就能“认识”这张光盘，随时随时随地将它拒之光驱大门之外。



光盘保镖可禁止或允许其他用户对光驱及其中的光盘的使用权限

乌龟变脱兔——PC慢慢

□版本：2.0 □大小：654kB □授权：免费软件
□作者：Pcslow □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.pcslow.com
□下载注册：http://www.pcslow.com/download.htm

说明：一款针对电脑在使用过程中速度逐渐变慢的问题，对其进行全面扫描并提供加速方案的工具。软件界面中使用了一个模拟罗盘来告知用户现在的电脑运行速度是高速还是缓慢，同时帮助我们扫描中电脑中的木马、设置启动选项、检查系统漏洞、屏蔽各种网络垃圾插件、删除垃圾文件和信息，修复被篡改的系统设置，加速网络和整个电脑的运行速度。

点评：电脑运行速度越来越慢，原因多种多样，但不外乎电脑病毒、启动加载项太多、软件程序安装太多、IE恶意插件频繁、网络速度受限等几个方面。如果能从这些方面一一下手，逐个进行针对性的解决，相信我们的电脑又会恢复到刚刚安装系统时的高速状态。用户可在使用软件时，从模拟罗盘中看到系统的速度状态，能更有选择性地进行各种参数的设置和修改，而不用去重启电脑来感受速度的增加。



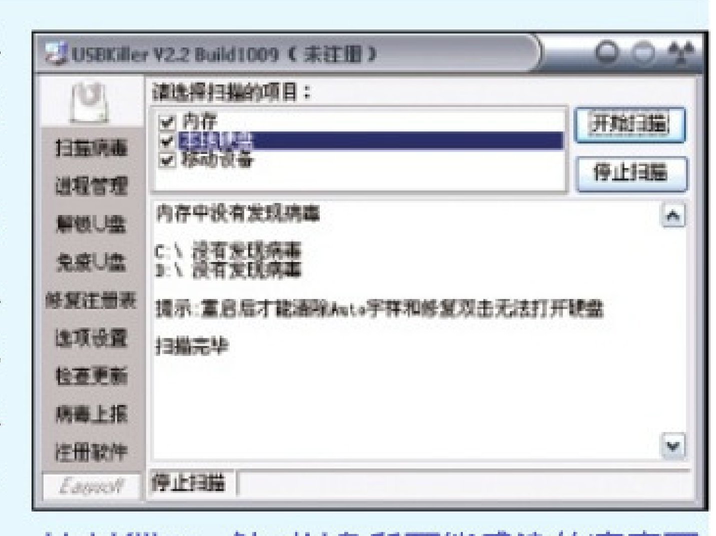
PC慢慢，确实可以让电脑运行速度变快

U盘专杀——USBKiller

□版本：2.2 □大小：765kB □授权：免费软件 □作者：EasySoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：20元
□未注册限制：只能查毒 □主页：www.easysofts.com.cn
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/softbuy.php?soid=22906

说明：一款针对U盘所可能感染的病毒而进行杀除的专门型工具，软件能识别并查杀顽固的Auto.exe、AV终结者等流行的U盘特有病毒。当用户将U盘插入电脑的USB口时，它就能立即自动开始识别并进行扫描工作，对没有病毒的干净U盘则可采取相应的免疫措施，使病毒无法兴风作浪。软件提供了进程管理、U盘解锁、注册表修复等多种补充功能，保障了U盘的安全和使用寿命。

点评：U盘越来越小，小到可以和饰物一样挂在钥匙扣上，但容量却是越来越大，从几百MB到几个GB，已成为电脑族们必备的便携数据存储工具。但随之而来的U盘特有病毒可是越来越猖狂。往往是什么操作还进行，只是简单将U盘插入电脑，病毒就开始发芽传播。在U盘中附带一个USBKiller，走到哪里都不怕再被感染了。如果发现了未知的疑似病毒而又无法杀除的情况，还可将它上传给作者，让他来帮助我们解决问题。



UsbKiller，针对U盘所可能感染的病毒而进行杀除的专门型工具

掌上乾坤

早在十几年前就有听到“其存储量足以与一座图书馆相当”之类的比喻，实际上现在随着存储卡价格的下降，如果你有心收集或自制电子资料或图书，至少在掌上机上“建”一个小书屋不会是什么难事。同时由于掌上机的便携性，资料的随时检索功能将能发挥得更好。不过这方面最大的问题是如何整理它们，因此一个必要的资料收集、整理软件就不可少了。它们至少有两个作用：一是通过网络获取众多网友自制的大量资料库，另一个便是方便对自己的资料数据进行管理。

■北京 MP2008

ListPro

□平台：PPC/SmartPhone（以下数据为PPC版） □版本：5.0
□大小：467kB □下载：http://www.pdafans.com/download-12821.html

也许对于专业的数据库用户来讲，这款软件并非最强大，因为它没有复杂的数据查询能力，然而如果在PPC上没有安装它，你将错过许多精彩。严格来讲它更倾向于是一款列表软件，使用它能方便地记录资料，同时还提供了对某条记录进行勾选的功能，这使得它成为一款简单的任务安排软件（例如去购物事先列好必需购买项，购买时一一勾选）。此外，它提供的树状式子目录功能可使列表的概念更简洁。当然在初次使用时，你选择它的最大原因也许只是因为网络上有海量的该软件制作的资料库，其范围遍及各个方面，例如历史年表、元素周期表、编程经验、菜谱、列车时刻表等。

主要特性：普及面广泛，网友制作的相关资料库非常多，可当作资料库使用。使用简单，概念清晰，无需掌握任何数据库的概念即可轻易上手，可应用的场合非常多。

HanDBase

□平台：Palm/PPC/S60（以下数据为Palm版） □版本：3.5 □大小：5.57MB
□下载：http://download.enet.com.cn/html/191702003050701.html

HanDBase最初从Palm上起家，和ListPro一样，它拥有大量网友自行搜集制作的资料数据库。这款软件与ListPro不同的是，它在简洁直观的操作界面下隐藏着更为强大的数据库功能，支持丰富的字段类型，支持多用户数据库、用户权限设定、快速搜索、过滤、排序及字段计算等多种功能，同时它还可通过红外或蓝牙在多种平台之间同步数据。其PC端辅助程序HanDBase Desktop可在PC上将文件导出为Excel、CSV、Word、HTML和XML等多种格式。

主要特性：中文兼容性好，数据库功能强大，界面简洁直观，相关资料库较多。



SprintDB Pro

□平台：PPC □版本：3.1 □大小：4.42MB
□下载：http://www.kaione.com/Online_Store/Register/Downloads/downloads.html

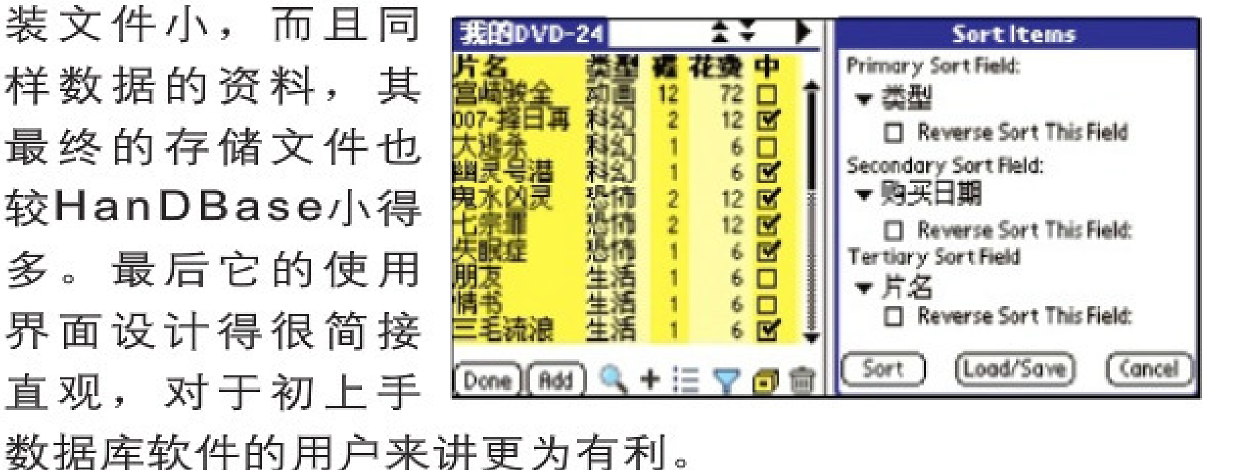
PPC上最强大的数据库软件之一。如果你已经习惯在PC上用微软Office套件中的Access管理自己的数据，那么转到PPC平台，不妨优先考虑一下这款软件，实际上对于不是很复杂结构的Access数据文档（.mdb格式），可直接设置用Microsoft ActiveSync上传PPC并同时转换为SprintDB能够使用的.cdb格式。这款软件完美支持表格、窗体（Form）、简单控件编程、显示64k色图片（.bmp与.jpg格式）、SQL查询等高级功能，有兴趣的朋友甚至可直接使用其编写自己的程序。

主要特性：数据库访问速度快，提供了几乎所有可能用到的数据库操作，在编程语言方面也有不错的支持。

JFile

□平台：Palm □版本：5.65 □大小：255kB
□下载：http://www.land-j.com/files/Jf565demo.zip

作为一名“胖友”，就功能而言HanDBase无疑是数据管理的首选，但如果你的应用并不那么复杂，只是建表、筛选、计算、加密数据库等，而不涉及到制作窗体（Form）、不需要编程，那么JFile就已经足够了。功能较少的JFile在存储容量上当然也会有优势，不仅其安装文件小，而且同样数据的资料，其最终的存储文件也较HanDBase小得多。最后它的使用界面设计得很简接直观，对于初上手数据库软件的用户来讲更为有利。



主要特性：简单易上手，访问速度快，存储文件的体积较小。

QuodDb

□平台：S60第三版 □版本：1.09
□大小：111kB
□下载：http://www.skycn.com/soft/38793.html

一款专为Symbian OS系统开发的数据管理软件，其功能较为简单，更像在列表软件上稍微加入了一些必要的数据库功能，例如支持字段类型、可按列排序、支持过滤和查找等。其中字段类型中特意设计了“电话号码类型”，当操作到此字段时可用其中的内容-电话号码-直接拨号。手机屏幕较小，但软件特意针对此进行了一些界面上的设计，使用户使用时不会觉得空间太过局促。



主要特性：体积小，稳定性好，使用简单。电话号码类型的字段方便手机直接拨号。

应用心得

编者按：时值年底，各种软件都推出了它们的2008版。虽说新版本的软件未必一定适合你，但还是建议大家都试用一下，也许可以有很多意想不到的收获。

本期推荐文章

◆大文件的“网络中转站”
◆小工具，使“复制”更神通
◆让闹情绪、罢工的F1复工

大文件的“网络中转站”

■ 湖北 尹飞 李杨

网络时代，我们经常需要带着电子文件东奔西走，于是U盘便成为我们随身携带的物品。为了方便与人分享，我们开始使用网络U盘，于是各种网络U盘应运而生。不久前，腾讯公司（Tencent）也面向普通用户悄然地推出了“文件中转站”功能。

“文件中转站”与QQ邮箱捆绑在一起，给用户提供大文件网络临时存储服务。其主要用途是让我们在多台电脑间中转文件，比如在家里和办公室的电脑之间互相传送文件，或者是将大文件上传后作为电子邮件的附件发送，从而让电子邮件可以发送“超大临时附件”。

由于“文件中转站”与QQ邮箱捆绑在一起，我们使用它时必须首先登录QQ邮箱（http://mail.qq.com/）。登录后可以在邮箱的欢迎页面左侧列表中的“文件中转站”或下方的“文件中转站”快捷方式进入“文件中转站”**（如图1**方框中**）**，也可以在写邮件时点击“超大附件”**（如图2**方框中**）**来使用此项功能。

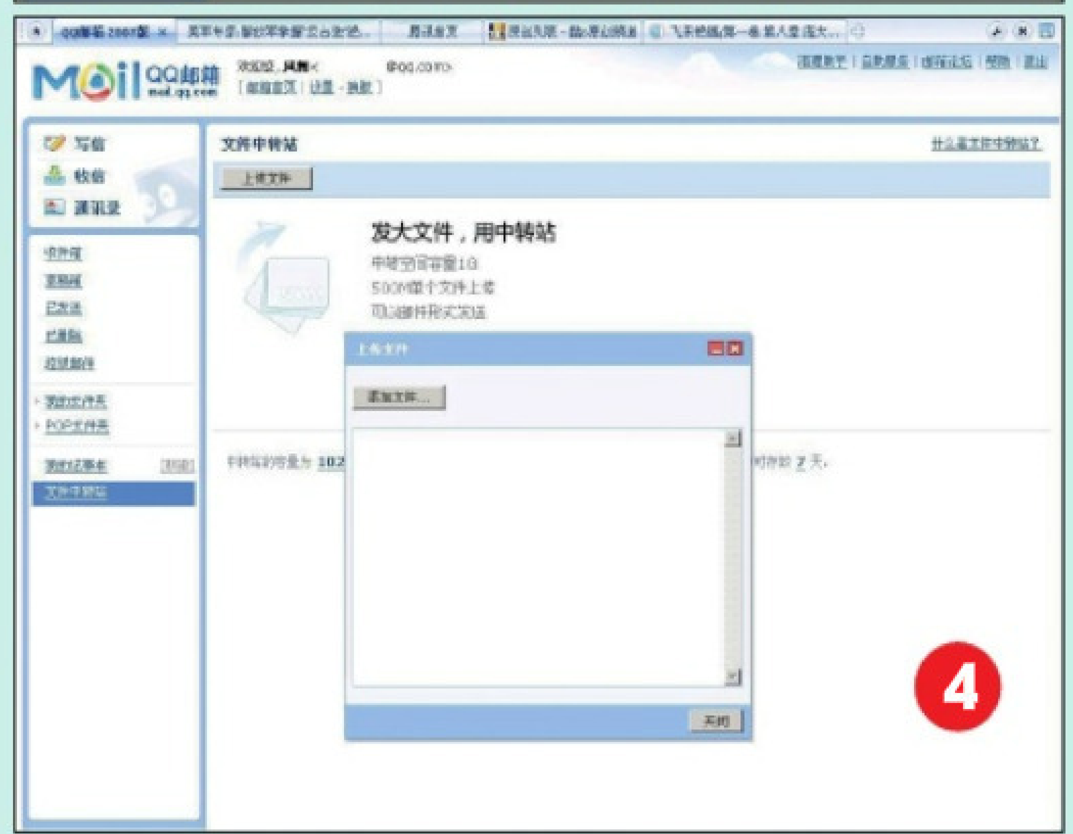


在文件中转站中，点击“上传文件”后出现“上传文件”的网页对话框。点击“添加文件”就可以将本地文件上传**（如图3）**，还可以点击“继续添加文件”上传多个文件**（如图4）**，在此之后就自动开始上传文件了。文件上传后我们可以在“文件中转站”中看到文件，此时可以对文件进行“发送给好友”和“删除”等操作。如果因网络问题等意外中断了文件的上传，我们可以点击“续传”将断点后的文件续传**（如下页图5）**。

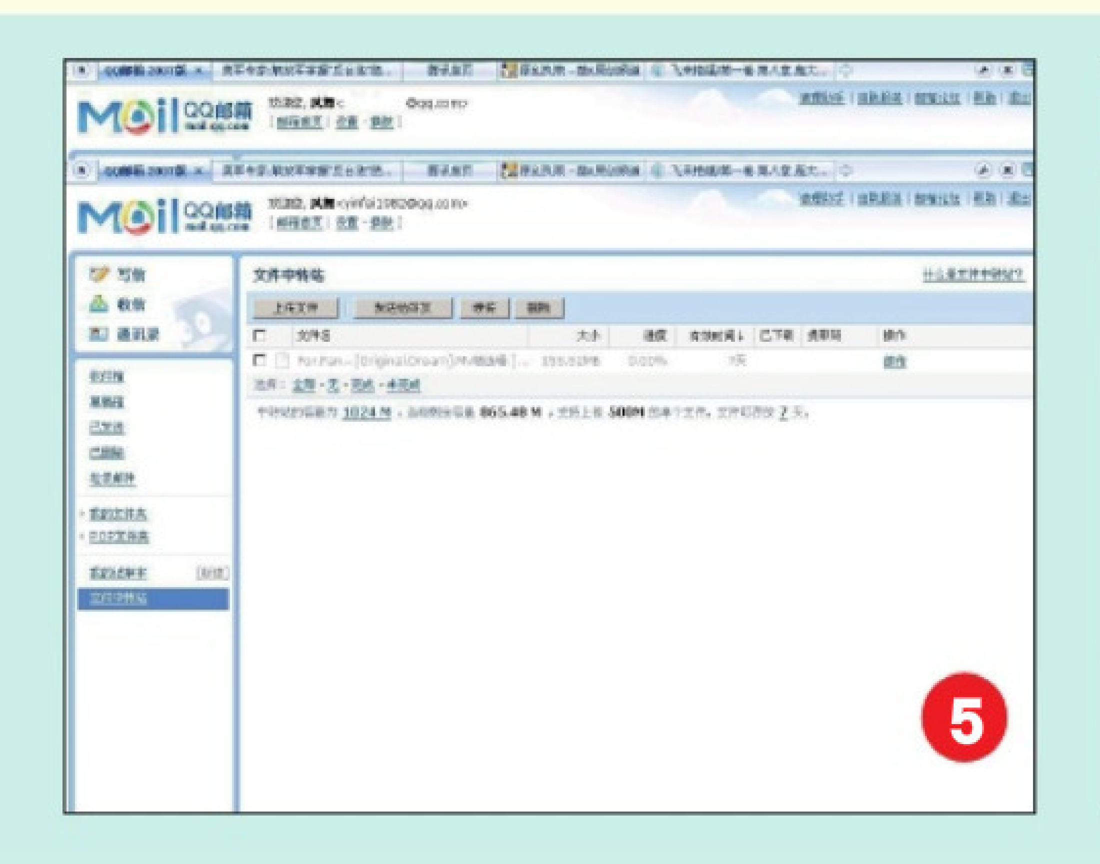


如果要将大文件发送给好友，我们可以在“文件中转站”将所要发送的文件选定后，选择“发送给好友”；也可以在写邮件时点击“超大附件”**（如图2**方框中**）**后，在网页对话框中选择“上传新文件”或“选择已有的文件”，将文件作为邮件附件发送**（如下页图6）**。当好友收到邮件后，就可以使用其中的链接来下载了。





目前对于用户的唯一限制就是需要QQ邮箱的等级达到2级（积分21）后，才能获得“文件中转站”功能。我们平时可以通过发送邮件等日常操作来增加积分等级。一般用户拥有1GB存储空间和7天的文件保存时间，QQ会员用户根据会员的等级不同，可以拥有2～5GB存储容量和7～16天的文件保存时间。而且用户的存储容量不占用邮箱容量，“文件中转站”中单个文件最大体积不能超过500MB。





硬盘读写一目了然

■ 河南 花的神明

在电脑的硬件组成中，硬盘是最主要的存储设备。如果硬盘稍有“闪失”的话，那就可能带来重大损失。因此，对硬盘的“健康”进行必要的监控就显得十分重要。

查看硬盘灯的闪烁情况是最简单的方法。如果在系统运行过程中，硬盘灯长时间处于点亮状态，或者根本不闪烁的话，就表明其可能存在安全隐患。不过机箱一般都放在桌子下面，每次总是低头观察硬盘灯，显得很不方便。

一、Hard Disk LED

利用Hard Disk LED（下载地址为http://www.skycn.com/soft/15285.html）这款小巧的软件，就可让硬盘灯“搬”到系统托盘中，提醒你时刻关注硬盘的“动静”。

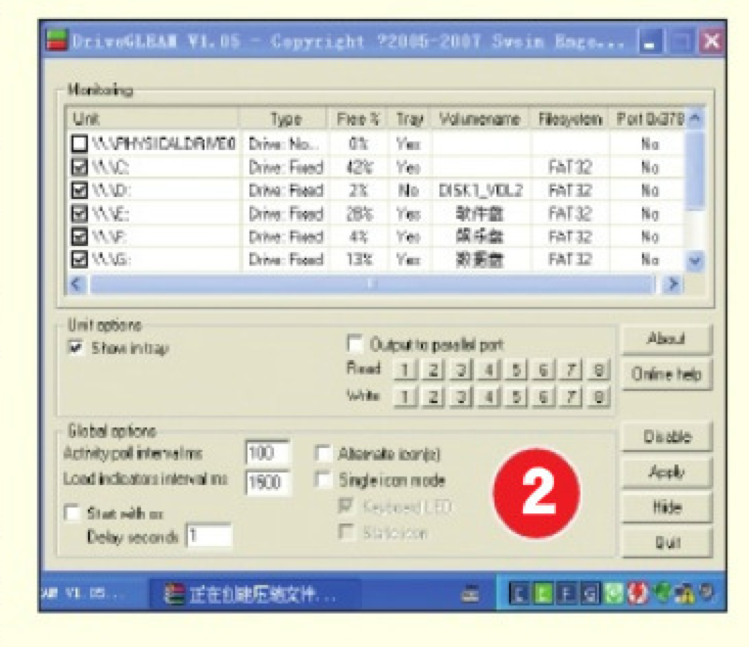


Hard Disk LED的体积只有300多kB，安装后可跟随系统启动，在系统托盘中会显示其图标（**如图1**），分为左右两个闪动区域。当硬盘有读写操作时，左边的显示区域会以绿色不断闪动，表示读盘操作；右边的显示区域会以红色不断闪动，表示写盘操作。

此外，Hard Disk LED还可监视光驱的读写操作。在Hard Disk LED右键菜单中点击“Monitor Drives”项，在弹出的菜单中可以选择需要监视的驱动器类型，默认同时监控硬盘和光驱。

二、DriveGLEAM

同Hard Disk LED相比，DriveGLEAM（下载地址为http://www.dirtcellar.net/downloads/utilities/drivegleam/DriveGLEAM_setup.exe）的功能要强大得多。



在DriveGLEAM主窗口的“Monitoring”列表中显示所有的磁盘分区，选中对应的磁盘分区，就可在系统托盘中为其添加显示图标（**如图2**），这样你可以为所有磁盘配置监视图标。在默认情况下，对应的图标以红色闪烁，表示执行磁盘写操作；以绿色显示，表示执行读盘操作；以黄色显示，表示同时执行读写操作；以蓝色显示，表示磁盘处于空闲状态。

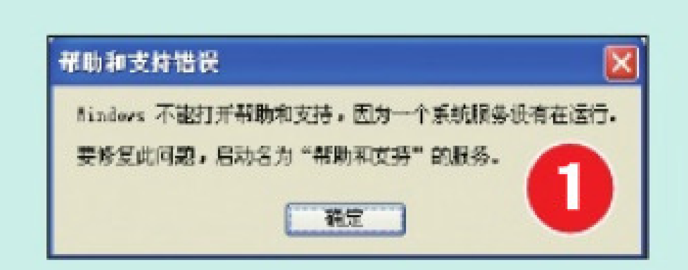
如果勾选“Alternate icon(s)”项，表示将显示图标分为上下两个显示区域，分别表示对应磁盘的读写操作；如果勾选“Single icon mode”项，表示只在系统托盘开启一个显示图标，用来指示整个硬盘的读写情况。当然，你完全可以用键盘灯来显示硬盘的活动情况。取消“Show in tray”项的选择状态，表示禁用系统托盘的显示图标。在“Single icon mode”项处于选中的情况下，勾选“Keyboard LED”项，这样键盘上的“Scroll Lock”指示灯就起到代替硬盘灯的作用。当硬盘执行读写操作时，“Scroll Lock”指示灯就不断闪烁，表示硬盘处于读写状态。P

让闹情绪、罢工的F1复工

■ 辽宁 QS

对F1键大家都不陌生，在使用Windows过程中，遇到什么疑难问题只需一按F1键，Windows“帮助和支持中心”就会立即出来报到，从中往往能找到解决问题的答案，对于计算机新手来说是一项十分贴心的功能。但是，很多朋友

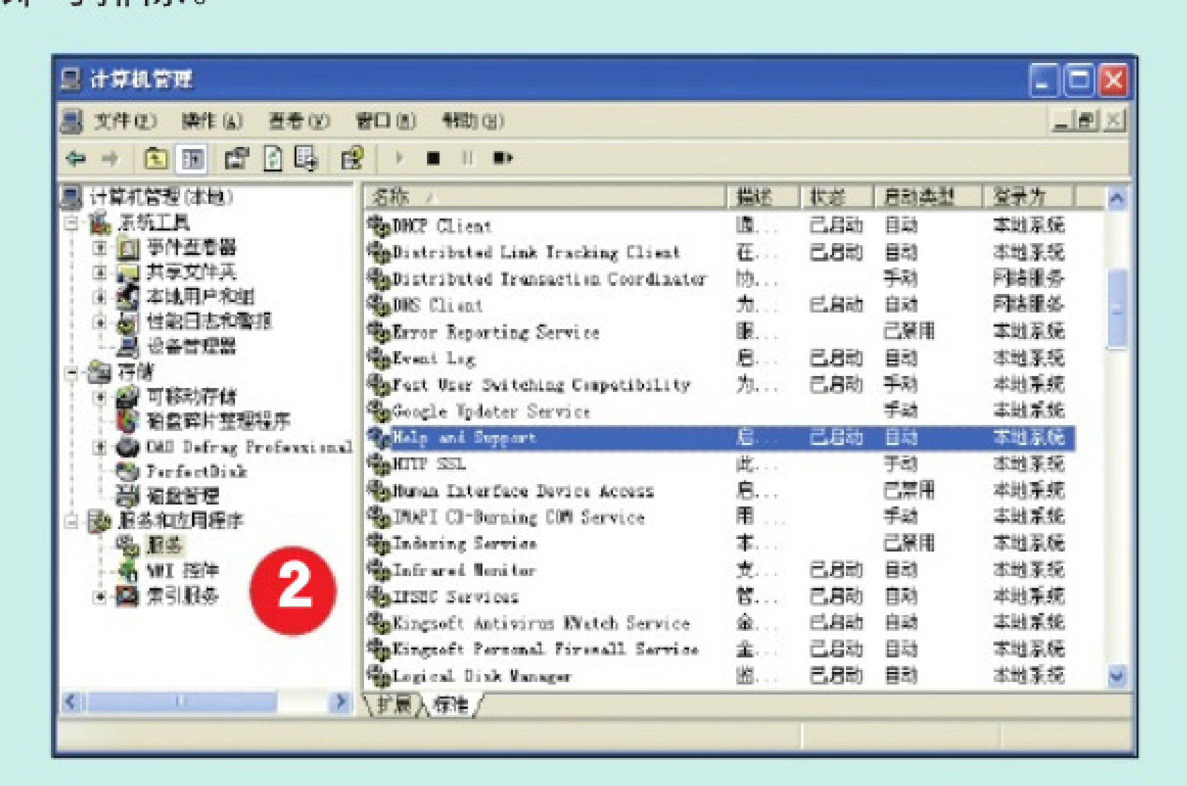
会发现F1“脾气”还不小，动不动就“闹情绪搞罢工”。当我们按下F1键之后，并不能打开Windows“帮助和支持中心”，而是出现“Windows不能打开帮助与支持，因为一个系统服务没有运行。要修复此问题，启动名为‘帮助与支持’的服务”错误提示（**如图1**）。遇到这样的情况，我们该如何安抚闹情绪的F1，让Windows“帮助和支持中心”复工呢？



一、启动“Help and Support”服务

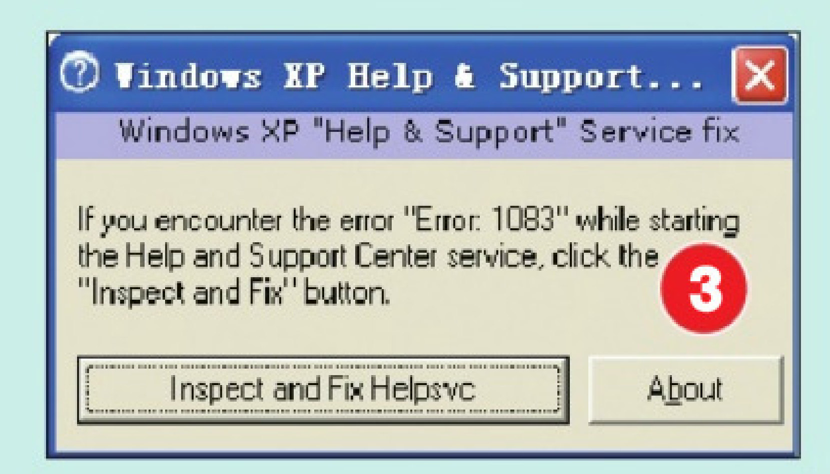
Windows“帮助和支持中心”的运行需要系统“Help and Support”服务的支持，如果该服务没有启动或被禁用，那么就无法通过F1键来调用Windows“帮助和支持中心”。遇到这种情况，首先应检查“Help and Support”服务是否没有启动已被禁用。

在桌面上右键单击“我的电脑”，选择“管理”命令，打开计算机管理窗口。在左侧功能列表中选择“计算机管理”→“服务和应用程序”→“服务”，然后在右侧窗格中找到“Help and Support”服务，双击。在打开的属性对话框中，将“启动类型”设置为“自动”，同时单击“服务状态”下的“启动”按钮，使“Help and Support”服务处于启动状态（**如图2**）。至此，故障一般即可排除。



二、重置“Help and Support”服务

如果在Windows服务列表中找不到“Help and Support”服务，那么，则需要重置“Help and Support”服务。方法是：找一台运行正常的电脑，打开其注册表编辑器，进入到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\App Paths\HELPCTR.EXE]分支，将该分支导出为一个注册表文件，用U盘拷贝到故障机中，双击“导入”即可。接下来，再按上述方法重新启动“Help and Support”服务。



三、修复“Help and Support”服务

在某些情况下，当我们在启动“Help and Support”服务时，提示“在本地计算机无法启动Help and Support，错误1083：配置成在该可执行程序中运行的这个服务不能执行该服务”。这时该怎么办呢？

首先从http://www.help-online.org/download/mvpdream/helpsvcfix.zip下载一个修复程序，解压到任意目录中，双击启动压缩文件中的helpsvcfix.exe，打开程序窗口。单击“Inspect and Fix Helpsvc”按钮，然后根据提示重启计算机（**如图3**）。重启后再次进入“服务”窗口，启动“Help and Support”服务即可。如果故障依旧，则需按以下步骤来操作予以修复。

在运行对话框中键入“cmd”命令，按下回车键打开命令提示符窗口。键入“net stop helpsvc”命令，回车后暂时停止Help and Support。

打开资源管理器，定位到“C:\windows\pchealth\helpctr”目录，将名为“PackageStore”的子目录删除。按下Ctrl+Alt+Delete组合键，打开任务管理器。如果有“helpsvc.exe、helphost.exe、helpctr.exe”进程，则将其结束掉。接下来，再次在命令提示符下键入“cd /d c:\windows\pchealth\helpctr\binaries”命令，按回车键；键入“start /w helpsvc /svchost netsvcs /regserver /install”命令，按回车键。此时便会有重置Help and Support的过程，请等待一会儿。重置结束后，键入“net start helpsvc”命令，按回车键重启“Help and Support”服务即可。P

小工具，使“复制”更神通

■ 江苏 翁永平

“复制/粘贴”是计算机中最常用的操作，很多小工具软件，可使该操作变得更神奇好用。

一、文件复制也玩断点续传

在复制文件（尤其是复制大量文件）的过程中，如果遭遇停电、误操作等情况，往往会导致复制操作前功尽弃。其实我们只要一款工具就可轻松解决这个问题，它就是“Copy Handler”（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/35612.htm）。这是一个纯绿色软件。

启动软件以后在系统托盘区的程序图标上单击鼠标右键，选择右键菜单上的“监视剪贴板”命令（**如图1**）。当我们进行复制操作时，就会弹出“正在复制…”的对话框（**如下页图2**）。







选择目标路径后点击“确定”，将开始文件复制过程。倘若不幸发生复制中断事件也不必担心，只要重新进入软件界面就能看到所有的复制任务。选择中断项目后单击“重新开始”按钮，在随后打开的对话框中按下“续传”，便能继续完成未竟的“事业”了（**如图3**）。

小提示：这个软件在“自定义复制…”及“选项…”中还有许多设置，它们对于提高复制效率很有效。有兴趣的朋友可以进一步探索。

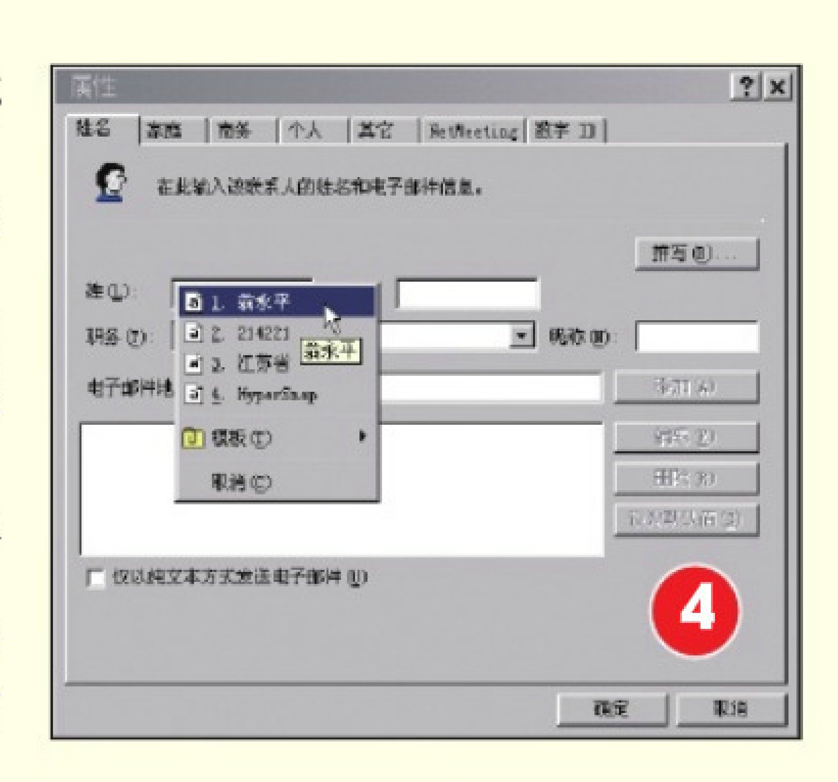
二、剪贴板增强工具——CLCL

剪贴板增强工具——CLCL（下载地址为http://www.skycn.com/soft/15431.html），是一款免费的绿色软件，体积小巧，解压后可直接放到U盘中随身携带。

1.批量复制和批量粘贴

启动CLCL.exe后，任务栏中即多了一个回形针状图标，以后复制的内容都将被它一一记录下来。现在假设我们在某文档中有如下信息——姓名：翁永平，地址：江苏省，邮编：214221。需要将它们粘贴到Windows通讯录中，可以这样操作：

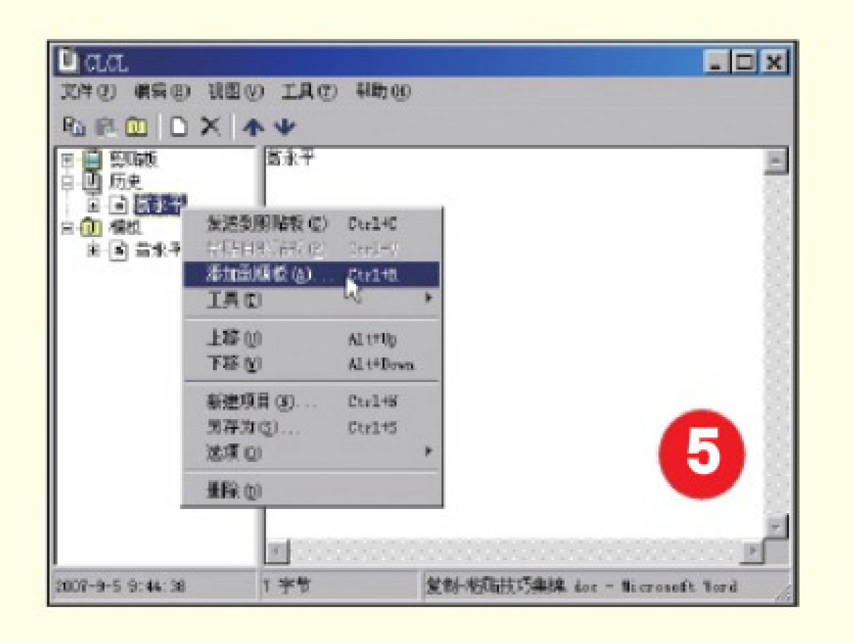
启动CLCL后，一一选中需要复制的信息；执行“复制”命令，然后启动“开始/所有程序/附件/通讯簿”；在菜单栏上选择“新建/联系人”，打开新建联系人窗口。把鼠标指针定位到“姓名”文本框中，按“Alt+C”调出CLCL菜单，点击“翁永平”；其余“邮政编码”“省/市/自治区”等个人信息，只需重复操作即可（**如图4**）。



小提示：“Alt+C”是CLCL中最重要的快捷键，所有它的操作都需要我们用这组快捷键调出菜单。如果与系统中自定义的功能键冲突，我们可以在CLCL面板的“查看/选项/动作”中修改。

2.自动图文集

说到自动图文集，大家第一反应会想到这是Word中非常实用的功能。CLCL有一个功能叫“模板”，和自动图文集差不多。首先需要把词条内容复制到CLCL，然后在CLCL查看器中点击“历史”文件夹，右击该条目并选择“添加到模板”。在“模板”文件夹中，我们不仅能对词条的内容进行编辑，还可以在右键菜单中选择“重命名”给该词条重新起一个名称（**如图5**）。



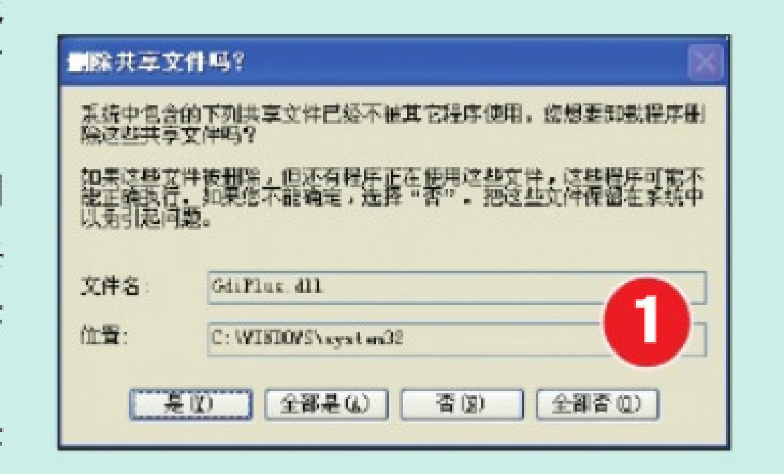
当我们需要输入某个词条时，把光标定位到要插入词条的地方，按“Alt+C”调出CLCL菜单，选择“模板”菜单中的相应词条即可。

小提示：笔者建议大家把各种签名、注册和登录用的账户、密码、电子邮箱等常用的词组或短语都添加到“模板”文件夹，使用起来非常方便。当然，保密工作一定要做好哦。P

清理遗留在系统中的共享动态链接库

■ 辽宁 乔珊

用电脑就是用其软件，安装最新最实用的软件，卸载不常用较陈旧的想必是大家经常要做的事情。要卸载软件十分简单，无论是借助于控制面板的“添加/删除程序”还是利用软件自带的卸载模块，往往只需点几下鼠标即可完成。不过，在卸载的过程中，我们经常会遇到是否删除共享动态链接库的提示（**如图1**）。



在很多时候，提示框会给出两种截然相反的意见。一种是共享文件已经不被其他程序使用，可以删除；另一种则是如果这些文件被删除，但还有程序正在使用，那么程序可能不能正确执行。面对这种情况，很多朋友出于确保系统和第三方软件稳定运行的考虑，往往都会选择“否”，将共享动态链接库暂时保留在系统中。另外，还有许多第三方软件因自身卸载功能的不完善，在卸载过程中会一声不响地将许多动态链接库文件遗留在系统中。这样，天长日久，系统中就会有许多无用的DLL文件，不但浪费磁盘空间，而且还易出现各种异常响应。那么，系统中众多的DLL文件，哪些是有用的，哪些是无用的，又该如何将无用的动态链接库文件

清理出局呢？

小知识：什么是动态链接库？DLL是Dynamic Link Library的缩写，意为动态链接库。在Windows中，许多应用程序并不是一个完整的可执行文件，它们被分割成一些相对独立的动态链接库，即DLL文件，放置于系统中。当我们启动某个程序时，相应的DLL文件就会被调用。一个应用程序可有多个DLL文件，一个DLL文件也可能被几个应用程序所共用，这样的DLL文件被称为共享DLL文件。DLL文件一般被存放在C:\Windows\System32目录下。

1.验明正身，DLL文件是否还有程序在使用？

在清理DLL文件时，首先要做的当然是查看DLL文件的使用情况，只有无用的DLL文件才能予以清除。在“运行”对话框中键入“Regedit”命令，回车后打开注册表编辑器，依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\SharedDlls]分支，其右侧窗口中就显示了系统中所有DLL文件及其使用情况。其中“数据”栏的小括号内的数字，即表示当前DLL文件的使用情况（**如图2**）。例如（2）表示当前DLL文件被两个程序使用；如果是（0），则表示该DLL文件无程序使用，可将其删除。

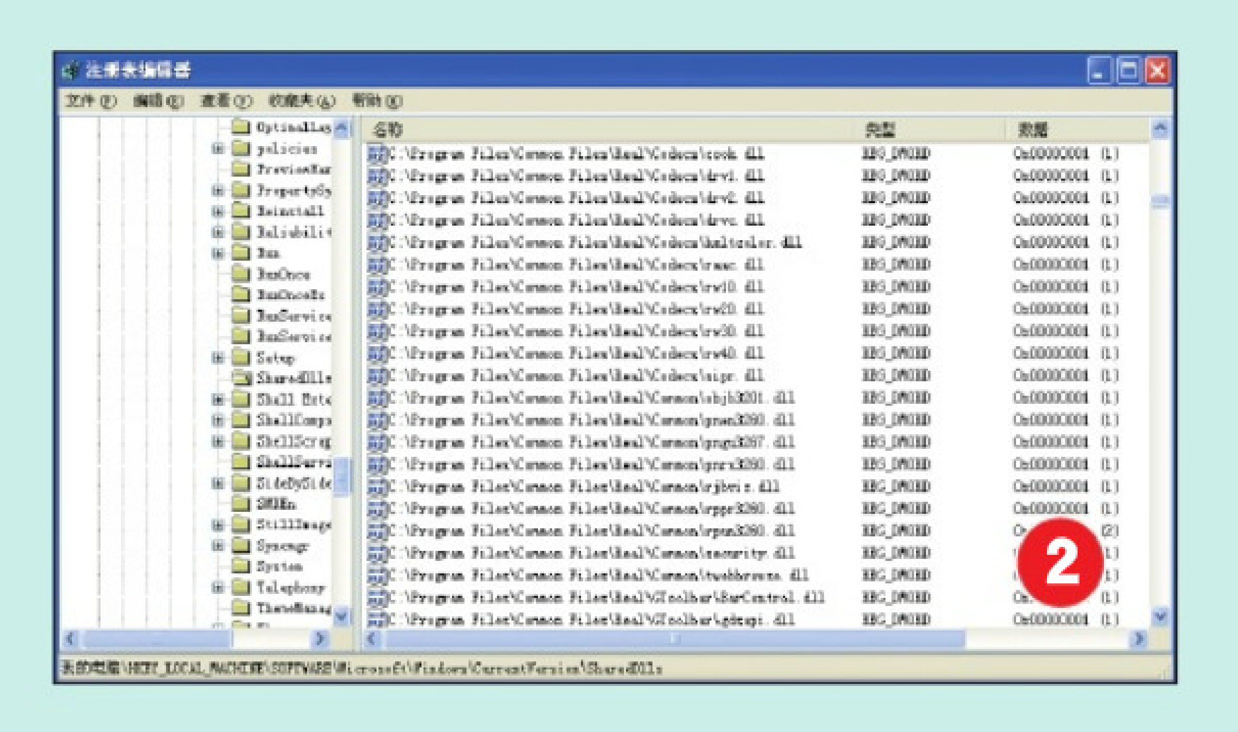
2.快刀斩乱麻，轻松清理遗留的动态链接库

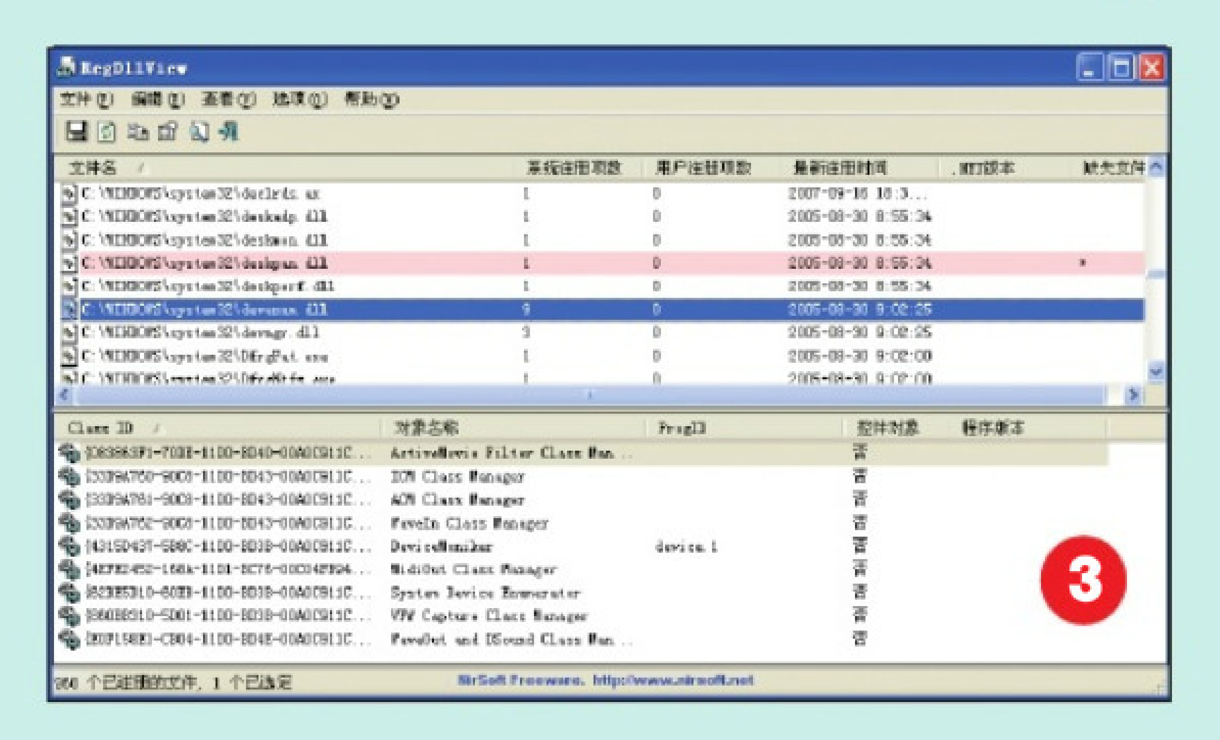
软件卸载后，在注册表中往往会遗留其一些无用失效的注册项，天长日久，无形中增加了注册表的体积，使注册表文件过于臃肿。借助于RegDllView 1.00（下载地址为http://down.chinaz.com/soft/20533.htm）能够进行快速直观的清理，而且其功能更为强大。

RegDllView是一款绿色软件，下载完毕解压到任意目录即可使用。程序运行后，会自动扫描系统中所有已注册的.dll、.ocx、.exe组件（COM注册），并一一列在程序界面中。在每个已注册的DLL文件列表项中，我们可以查看到该DLL文件的使用情况，它的最后注册日期。其中，以粉红色高亮显示的是已注册但丢失的源文件（**如图3**）。

对于粉红色显示的条目，我们可以在其下方的Class ID列表框选中CLSID组件，然后单击鼠标右键，选择“在注册表中打开”，这样会自动打开注册表编辑器并定位到相应的CLSID组件。展开后将无用的注册表项删除即可，就可很方便地清理注册表中无用的CLSID组件垃圾。

另外，对于DLL文件，我们可以直接在其列表项上单击鼠标右键，对当前DLL文件进行注册或反注册。这样就再也不必用“regsvr32”命令——注册了，十分方便快捷。



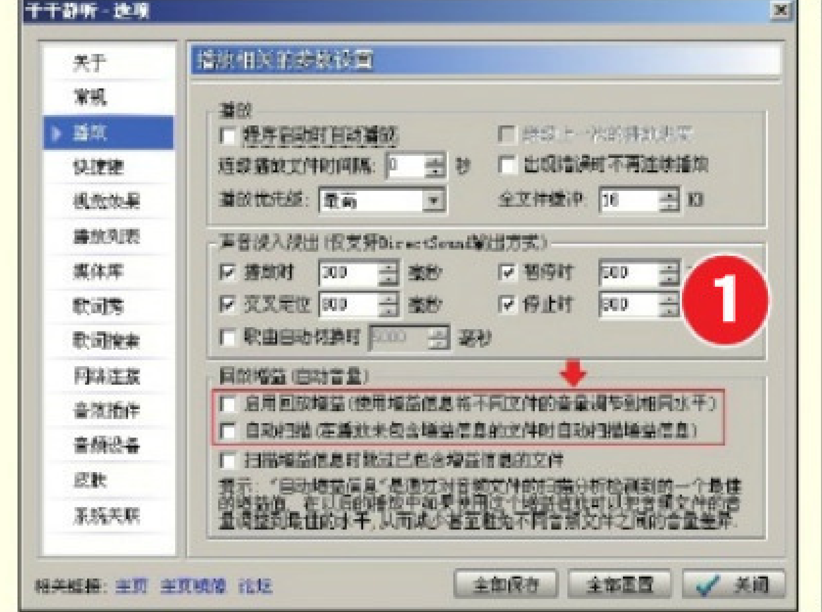


同一个声音，同一个音量

■ 山东 刘振

平常在听MP3的时候，有时会遇到这样的情况：来自网络的歌曲音量大小不一，不得不在工作和娱乐时切回桌面调整播放器音量，非常麻烦。于是在网上埋头寻找解决方法，终于发现了答案：回放增益。

原来每张不同的CD在录制的时候，音量选择都会有所不同。即使同一张专辑，为了增强音乐的情感表现，音量也会有所差异，那么压缩出来的MP3音量就会各不相同。回放增益能够自动地计算该音乐文件（专辑）平均强度和标准强度之间的差值，并且保存这些增益信息，提供给播放器自动调整音量。因此，使用回放增益能够很好地解决这一问题。





目前，大多数播放软件都支持回放增益，例如Foobar、千千静听、Winamp（通过插件支持）、iTunes等。这里以千千静听为例，介绍一下进行回放增益的步骤。

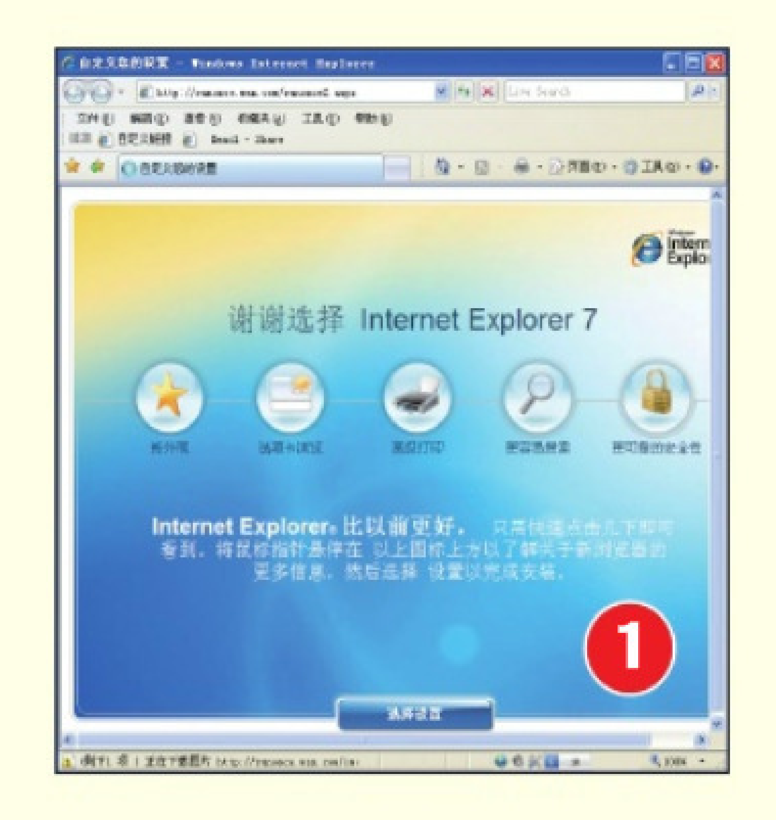
使用千千静听，可选择自动或手动两种回放增益模式。

自动模式：点击主菜单，选择“千千选项”，切换至“播放”。在回放增益中选中“启动回放增益”和“自动扫描”两项（**图1**），即可在听音乐的同时进行回放增益处理。

手动模式：右击需要回放增益处理的歌曲，选择“回放增益”→“扫描增益信息”即可（**图2**）。

犯病的IE 7巧调治

■ 辽宁 QS



不知为什么，打开IE浏览器就会自动打开IE 7个性化设置页面（http://runonce.msn.com/runonce2.aspx），白白浪费了许多宝贵的时间（**如图1**）。进入IE Internet选项窗口，将首页设置为空白页也无法解决问题。而且打开IE浏览器自动打开IE 7个性化设置页面又不能简单地等同于浏览器劫持。那么，如果让犯病的IE 7不再打开个性化设置页面呢？

单击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“gpedit.msc”命令，按回车键启动组策略编辑器。在打开的组策略窗口中，依次选择“用户配置”→“管理模板”→“windows components→Internet xeplorer”选项；在右侧窗口中，选择“阻止执行首次运行自定义设置”，并双击它。在打开的新窗口中选择“已启用”项，在下面的“选择您的选择”框中选择“直接转到主页”，然后单击“确定”按钮退出即可（**如图2**）。



对于安装有Windows XP家用版的用户，因系统未提供组策略编辑器，因此无法用上述方法，这时就需通过注册表操作来完成了。打开记事本程序，录入以下内容：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main] "RunOnceComplete"=dword:00000001 "RunOnceHasShown"=dword:00000001

录入完毕，另存为“IESetup.reg”，双击导入到注册表编辑器中即可。



病毒名称：Skype蠕虫（Worm.IM.Win32.SkyPe.a)

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒通过即时通讯工具Skype进行传播，会向用户的Skype好友发送内容为“hey how are u ? :)”等诱惑性消息，同时附带一个网站链接。用户点击消息中的链接，就可能被病毒感染。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

打开任务管理器，找到名为“odcwinst.exe”“servftc.exe”“stwinsdat.exe”“windb32.exe”的进程并将其结束。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入系统文件目录，默认为C:\Windows\system32\。

3.删除掉该目录下的odcwinst.exe、servftc.exe、stwinsdat.exe和windb32.exe文件。

三、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon，删除其下面的“Windows Sysdat”和“Logon Settings2”项。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce，删除其下的“Services Start2”项。

4.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Explorer\Run，删除其下的“Policies Options2”项。

5.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE，将其下的RMX删除。

6.打开HKEY_CURRENT_USER\Software，将其下的RMX删除。

四、修复Hosts表

1.用记事本程序打开hosts文件（默认在C:\windows\system32\drivers\etc目录下）。

2.将病毒添加的项目删除（一般情况下，只保留“127.0.0.1? ?? ? localhost”，其余均删除即可）。

3.重新启动计算机，查看几个病毒文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被成功清除。

读者　张轶问：我的电脑最近不知为何无法开启系统自带的防火墙了。另外，自动更新功能也变为灰色而无法使用。不知原因何在，如何解决？

答：这是很典型的中了木马导致的问题。请首先使用奇虎“360安全卫士”等软件查杀系统中的木马，防火墙一般来说就可以开启了。如果仍有问题可以手工进行以下操作：

首先开启ICS服务（Windows Firewall/Internet Connection Sharing Service)。如果不能开启，在管理员权限下执行cmd，再执行netsh Winsock reset，然后重启。如果还不行，请执行regsvr32 %windir%\system32\atl.dll，regsvr32 %windir%\system32\netman.dll。

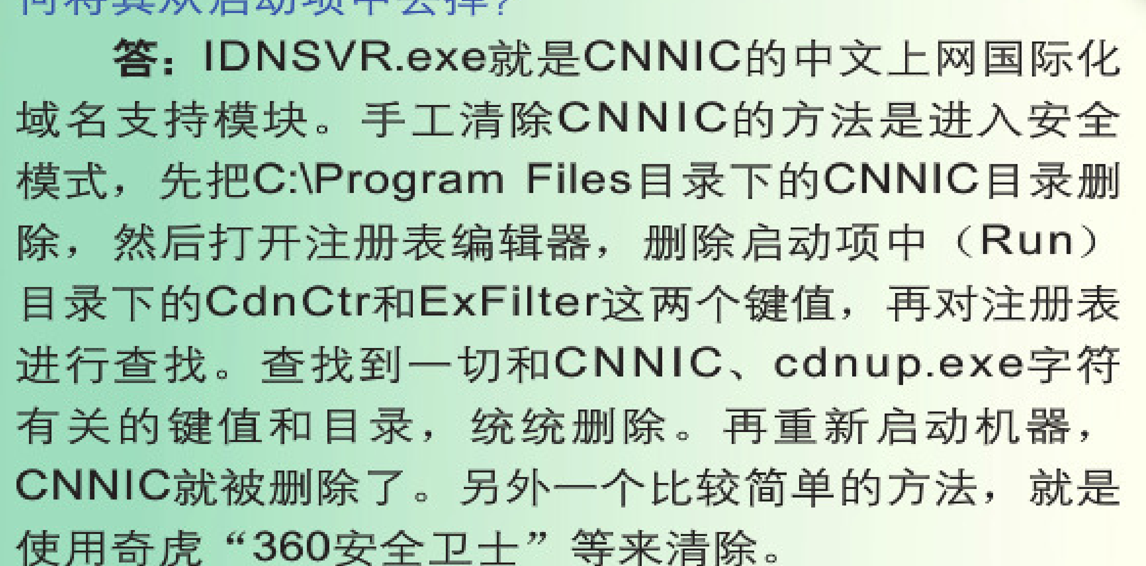
还有一个方法就是手工将病毒设置的组策略修改回来，可用下面方法删除Windows firewall组策略。打开注册表，删除下面两项：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Policies\Microsoft\WindowsFirewall

HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Policies\Microsoft\WindowsFirewall

重启，即可发现防火墙已经启用或者可以启用。

要重新开启自动更新功能，则需按下面步骤操作：执行gpedit.msc，打开组策略，依次选择“计算机配置→管理模板→Windows组件→Windows UPDATE”。选择“配置自动更新”，再选择“已启用”。在“配置自动更新”处选择“5-允许本地管理员设置”即可。



读者　Ipood问：我的电脑最近在启动项中始终有IDNSVR.exe，取消后重新启动系统，该项始终存在。不知IDNSVR.exe是什么程序，如何将其从启动项中去掉？

答：IDNSVR.exe就是CNNIC的中文上网国际化域名支持模块。手工清除CNNIC的方法是进入安全模式，先把C:\Program Files目录下的CNNIC目录删除，然后打开注册表编辑器，删除启动项中（Run）目录下的CdnCtr和ExFilter这两个键值，再对注册表进行查找。查找到一切和CNNIC、cdnup.exe字符有关的键值和目录，统统删除。再重新启动机器，CNNIC就被删除了。另外一个比较简单的方法，就是使用奇虎“360安全卫士”等来清除。

如果要避免下次再误装这个烦人的插件，可以新建一个文本文件，包含如下内容：

REGEDIT4

#9A578C98-3C2F-4630-890B-FC04196EF420/CNNIC

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\ActiveX Compatibility\{9A578C98-3C2F-4630-890B-FC04196EF420}]

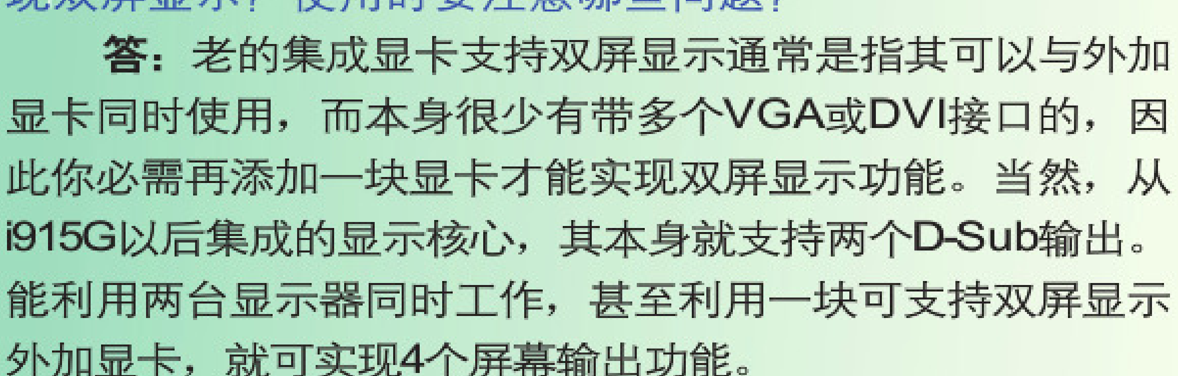
"Compatibility Flags"=dword:00000400

保存为.reg的文件，然后双击启动此文件即可。

读者　徐林曼问：我是个电脑爱好者，感觉编程是件很有意义的事。我希望正在读小学的儿子能学习一门编程语言，但不知学习哪一门合适？

答：适合儿童学习的编程还是不少的，比如原来在DOS时代就有Logo语言。另外，我感觉VB也比较适合儿童学习。不过这里为大家推荐一款微软全力推广的、专门面向儿童的编程语言：KPL（Kid's Programming Language）。微软希望它能取代BASIC语言成为孩子们的新学习工具，并能为未来的.NET开发人员组织建设打好基础。微软开发这种语言的初衷就是让孩子们能了解具有整合开发环境的现代技术特色，引导他们直接进入.NET环境。

KPL可以免费下载，在Windows环境下运行，支持.NET技术。KPL目前提供英语、德语和一些东欧语种，比较遗憾的是尚无中文版本。KPL免费下载官方地址为http://www.ms-inc.net/kpl.aspx。既然KPL是微软全力推广的儿童编程语言，建议你可以重点关注一下。最后提醒你注意，儿童学习电脑对逻辑思维的培养有很大好处，不过一定要注意保护好眼睛。千万不要小小年级就戴上眼镜，否则就得不偿失了。



读者　vn凡问：我的电脑使用主板上的集成显卡。说明书上说支持双屏显示功能，但该显卡分明只有一个VGA接口。请问怎样才可实现双屏显示？使用时要注意哪些问题？

答：老的集成显卡支持双屏显示通常是指其可以与外加显卡同时使用，而本身很少有带多个VGA或DVI接口的，因此你必需再添加一块显卡才能实现双屏显示功能。当然，从i915G以后集成的显示核心，其本身就支持两个D-Sub输出。能利用两台显示器同时工作，甚至利用一块可支持双屏显示外加显卡，就可实现4个屏幕输出功能。

安装双显示器后，首先要注意两台显示器间的干扰问题。最好设置为相同的分辨率及刷新频率，尤其是刷新频率应尽量设为一致，否则相互干扰的作用就会大大增强。当两台显示器放得过于靠近时，就可能出现干扰现象，通常显示器上会出现一根上下移动的水平线或滚动的波纹。此时应调整显示器摆放位置，或者在两台显示器间放置一金属屏蔽物。其次，使用双显示器时最好安装Windows XP及以上的操作系统，否则可能在显卡硬件加速等方面受到很多限制。

读者　赵瑜问：我的电脑声卡是集成的。现在使用时老有爆音现象，尤其在上网和玩游戏的时候情况比较严重。不知是什么原因？该如何处理？

答：老的集成声卡通常仅具有Codec功能，而不具备DSP功能。DSP是交给CPU通过软件运算来完成，同时由于集成声卡的电路集成在主板上，很易受到周围其它元器件的干扰，因此难免会出现爆音现象。要缓解爆音，可以尝试安装不同版本声卡驱动程序，将机箱内的其它板卡更换安装插槽等。另外，还可将声卡的线路输入、麦克风及其它输入功能都置于静音状态，并取下CD音频线，防止杂音干扰。同时记住在操作系统安装结束后，应首先安装芯片组驱动及补丁程序，然后再安装声卡驱动。

此外，我们可以关闭“音量控制”中的StoreWide或3D Depth两个选项，能大大减少声卡的CPU占用率，避免出现爆音。而有些集成声卡在播放音频文件时容易出现爆音的现象，这是因为它对微软DirectSound硬件加速支持存在一些问题。只需启动DirectX诊断工具，在“声音”选项中降低“硬件的声音加速级别”，就可有效降低爆音的程度。



王牌对王牌

——与世界冠军谈游戏电脑

■北四环八卦组 长河红砖

编者按： 在发稿之际，IEST 2007联想国际电子竞技锦标赛职业大师赛已经落下帷幕，来自世界各地的选手们经过激烈的角逐，一一排定座次。除了那些优秀的选手们，还有一个身影吸引了我们的注意力——本届比赛的专用电脑联想锋行King。联想表示，WE.Sky、MYM.moon和Grubby等选手都参与了产品的设计过程。看着这款号称品牌台式机性能王者的产品，我们不由产生了一个有趣的想法：王牌对王牌——这应该是一个非常有趣的话题……电子竞技冠军是如何看待陪伴他们一路过关斩将并最终问鼎的“最强电脑”呢？他们对自己所使用的电脑又有什么样的要求呢？经过与组委会的沟通，笔者得以就这个话题与Sky和moon进行了面对面的交流。由于moon在赛后要搭乘飞机离开，因此采访时间比Sky略短。



中间是两台联想锋行King台式电脑，Sky与moon的战斗已经开始→

想知道Sky和moon在锋行King电脑的设计过程中提出过什么样的建议吗？下面是联想提供的来自Sky和moon的建议，有兴趣的读者不妨对照本期“新品初评”中的评测文章研究一下，猜猜哪些是Sky提出的，哪些是moon的想法，看看都有哪些建议最终被实现了。

鼠标

1.除了左右两键以外，自定义键也有助于我们在比赛中做一些操作。不过很多鼠标的4/5/6号键位置不太合理，操作时容易造成失误。

2.外形要酷的。

3.一些顶级鼠标的纪念版。

4.对鼠标垫的兼容性要好，不管是塑胶、铝制、玻璃或者布垫都能不丢帧，对dpi要求很高。

5.光头比较容易脏，很难清理，是否能改进一下设计。

6.手感要好，更符合中国人手型。

7.鼠标表面材质有一定要求，比赛的时候手很容易出汗，不能打滑。

鼠标垫

1.耐磨性要好，因为训练时间十分长。很多鼠标垫耐磨性不够，经常更换很伤手感。

2.面积要大，有一定重量，在桌面上不会移位。

3.平整度高，非布垫一定要不易变形。

4.这个比较难满足，希望能有一定透气性，比赛的时候汗很多。

键盘

1.对键轴的要求很高，耐磨性一定要十分强。因为每适应一个键盘都要花很长时间，但是每天训练强度大，对键盘的磨损很厉害，所以一定要有很长的敲击寿命。

2.标准键位。有的号称“为游戏打造”的键盘用奇怪的键位，其实对比赛没有任何帮助。

3.按键无段落感，能一按到底，回力适中。键盘阻抗要很低，绝对不能出现卡键现象。

4.外形酷。键帽上的字第一不能突出，否则手感会很奇怪；第二是要耐磨，因为磨光了会很难看。

5.虽然好键盘都比较重，但还是希望变轻一些，因为要背到全国各地参赛。

6.易清洁，意外进水不会坏。

7.敲击声音小一些，降低训练室里的噪声。

整机

1.辐射小一些。毕竟每天面对电脑的时间超过10个小时。

2.低噪声。训练室里十多台机器一起运行的时候噪声很大，而且感觉配置越好的机器噪声越大。

3.外观酷一些。

4.方便插拔鼠标、键盘、耳机等外设。

5.稳定性强。



长河红砖（下文简称“长河”）：Sky，你好。作为本年度“武林杰出青年”和享誉天下的“一波宗”宗主，你认为适合游戏和电子竞技的键盘和鼠标应该是什么样的？

WE.Sky（下文简称“Sky”）：呃……这些头衔我怎么不知道？这方面我确实有一些自己的要求。拿键盘来说，我的要求是顺手、耐久。因为电子竞技选手在比赛和训练中对键盘的敲击次数远多于打字、聊天等日常应用，所以键盘一定要具有良好的弹性，不易让人造成疲劳。鼠标方面的第一要求也是顺手，应该选择符合自己手型和手掌大小的产品。另外我喜欢功能键多一点的鼠标，可以简化操作，提高效率。比如在《魔兽争霸》中常用的“保存权杖”，一般情况下需要移动手去键盘的一端按数字键操作，如果能够定义在鼠标的功能键上，无疑是很便捷的。当然，鼠标的精确度也是不能忽视的。

长河：我想你的“粉丝”们一定希望对前面这个问题了解得更细致，比如键盘，你对键程、回弹力有什么要求吗？

Sky：我喜欢键程比较长，手感柔和的或者说“软”一点的键盘。键程长的按起来就更有感觉，而“软”一点的操作起来不用花费很大力气，和对手打持久战时能节省体力。

长河：那么你觉得“人体工程键盘”如何？

Sky：那种键盘并不适合电子竞技，因为我们平时已经习惯了标准布局的键盘，换用这种产品肯定会很不适应。

长河：那么鼠标呢？有的人说左右对称的传统鼠标好，认为人体工程学设计的鼠标偏大，不好控制……

Sky：或许因为我本身手比较大，所以觉得大一点的鼠标好。左右对称的和人体工程学鼠标我都用过，我觉得都可以。

长河：那么你平时使用的键盘和鼠标是什么样的呢？

Sky：我的键盘是标准布局的，鼠标是左右对称的。

长河：你平时都用什么样的鼠标垫？

Sky：软的、硬的我都用过，比较喜欢布垫。加上为携带方便的考虑，后来我就一直使用软一点的布垫。



长河：赛前我看到你试用了联想锋行King，你觉得这台电脑配备的键盘和鼠标怎样？

Sky：其实我自己的键盘鼠标都是RAZER的产品，所以锋行King配备的那套我觉得很不错。键盘是标准布局，手感柔和；鼠标则兼具微软经典的IE 3.0和RAZER产品的特点，我用了用，感觉不错。

长河：呵呵，原来如此，多半为锋行King配备RAZER的键鼠产品也是你的主意咯。除键鼠之外，你对用于电子竞技的整机的性能有什么要求呢？

Sky：其实我对硬件这部分并不是很了解，但是我有一个衡量机器性能的方法——我认为用于《魔兽争霸III》项目的电脑，应该能够满足在FFA模式下，12个玩家以最大人口交战，不“卡”的就合格。锋行King在这方面就没有问题。

长河：这样的测试方法我还是第一次听说。你平时训练用的电脑都能达到这个标准吗？

Sky：呵呵，只能说有一部分可以吧，毕竟不是每台电脑都能像锋行King这样配备GeForce 8800这个级别的显卡和4GB内存的。

长河：那么显示器方面呢？毕竟每天的训练和比赛都要长时间面对它。

Sky：以前训练、比赛我比较习惯17、19英寸4：3的标准显示器，不过这次比赛使用了锋行King的22英寸宽屏后，我突然感觉这种16：10的宽屏显示器才是正常的，呵呵。而且这台显示器用起来确实很舒服，再看4：3的标准显示器时反而觉得有些别扭。不过我可能还得继续使用标准显示器一段时间，毕竟还有许多比赛使用它们。

长河：如果这样的话，经常在宽屏和普通显示器之间转换，会不会对你的竞技状态造成影响？

Sky：我觉得更换显示器的当天是有影响的，但是一般第二天就可以适应了。

长河：可是很多人都觉得在宽屏显示器上玩游戏会导致画面变“扁”，不太好适应。

Sky：对，确实画面会变得“扁”一些。其实我个人感觉使用宽屏显示器时操作反而更加容易，也许是因为宽屏显示器的视觉冲击力更强吧；我感觉很多画面变得更清晰，有利于操作。

长河：那么如果让你自己选的话，你会选什么样的显示器？

Sky：其实在我刚开始玩游戏的时候，显示器基本都是15英寸的，我就感觉挺满足的；后来有了17英寸的，还是一样满足……我觉得科技的发展就是会不断地带给我们新的满足感，这样挺好。

长河：看来你会选择主流的产品，比如现在的22英寸宽屏显示器？

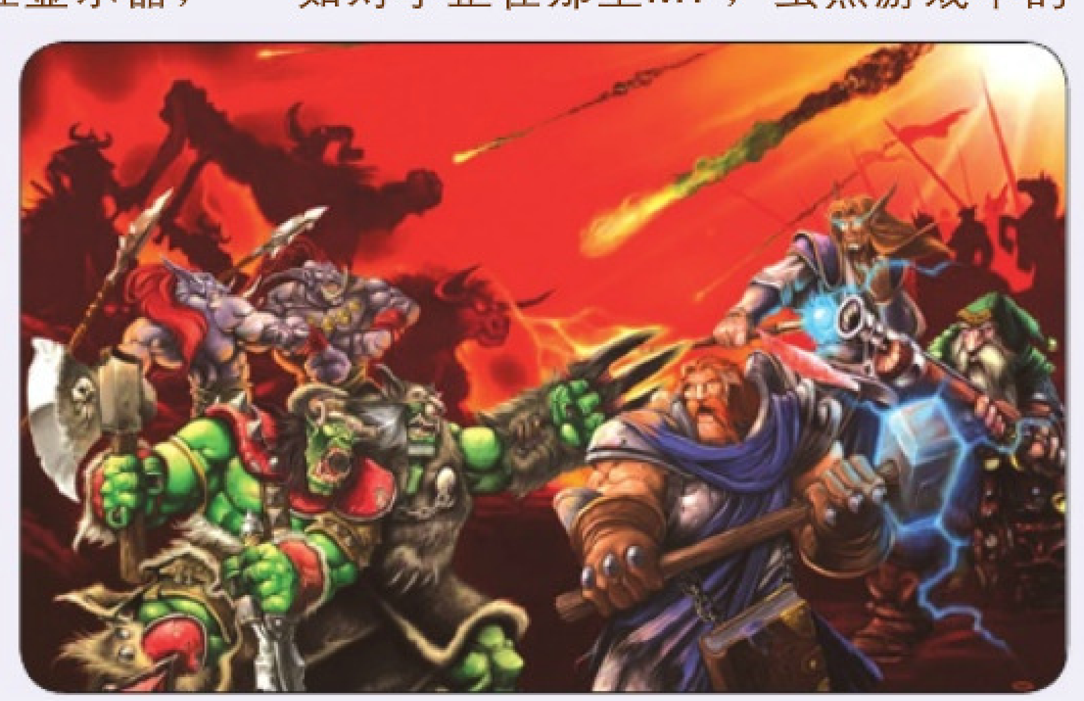
Sky：差不多吧，呵呵。

长河：除了键盘、鼠标、显示器这些设备之外，你觉得还有哪些设备对电子竞技选手是比较重要的？

Sky：其实我个人对耳机的要求比较高，虽然这方面CS选手可能更有发言权，但是我觉得《魔兽争霸》对耳机一样有要求的。当你MF的时候，就可通过声音来判断一些周围的情况。

长河：能具体说说吗？

Sky：这可是不传之秘哦……比如说在TR这张地图上，当我快到商店时就会比较留心耳机里的动静。假如对手正在那里MF，虽然游戏中的



视野限制可能还没有看到他，但可以听到一些细微的声音，提前发现他。

长河：那你觉得锋行King的耳机怎样？可以满足要求吗？

Sky：锋行King搭配的Steelsound 5H耳机很不错，在电子竞技圈里口碑很好，很多选手都在使用它，我个人也比较满意。我平常比赛都会带着Steelsound的USB声卡，可以提供更好的音质和定位效果。

长河：但是我注意到你平时好像用森海塞尔的PX200更多一些。

Sky：呵呵，老实说，其实我是因为怕热，不喜欢耳朵被压着的感觉……要论音质和定位效果，PX200是无法和5H相比的。

长河：据说联想在设计锋行King时，专门征求过你和moon的意见，现在看起来锋行King在周边配备上几乎和你自己的装备都差不多了。但是我比较感兴趣的是，你有没有对机箱的设计提出自己的要求呢？

Sky：其实我一直有一个梦想，就是能够带着自己的电脑去参加比赛。当然，我指的是台式机而不是笔记本电脑，所以就需要体积小一些、搬运方便的机箱。另外，我希望台式机能够更安静，因为很多时候我们的训练环境并不是很宽敞，有时想静下来思考或者观摩比赛录像，如果耳边总是有嗡嗡声就很难集中注意力。

长河：Hi，moon，恭喜你又多了一个冠军头衔！

MYM.moon（下文简称moon）：呵呵，谢谢。

长河：有人说你是世界上人口最少的民族——魔兽第5种族，也有人说你是外星人，对此你有什么感想吗？

moon：……

长河：在我的印象中，你的状态一直都很稳定。为了维持状态，每天要训练多久啊？

moon：平常每天5～10个小时，如果有重要的比赛，训练时间还会更长。

长河：如此大的训练量，键盘鼠标的重要性不言而喻。你对它们有什么要求呢？

moon：我首先会选择比较顺手的键盘和鼠标，功能简单一点的比较好。

长河：能具体说说吗？

moon：比如键盘我会选择标准规格的产品，不要有多余的按键。另外，手感一定要非常好才行。我有一个朋友叫Lucifer，无论花多少钱他也要买手感最好的……所以他的键盘都比较贵。鼠标和键盘差不多，一定要手感好，不要有多余的按键，只有左键和右键的那种最好；另外就是不要选择太大的鼠标。如果选择不适合自己手型的鼠标或键盘，练习时间久了手会感到很累或疼痛。

长河：那你喜欢手感硬一点的键盘还是软一点的？

moon：我自己用的都是比较软一点的。按键一定要顺滑，一按到底不会出现卡住的情况。

长河：听说韩国有许多电子竞技选手为了避免误操作，会将键盘上多余的按键挖掉。如果有厂家生产这样的键盘，专门用于《魔兽争霸》，你会买来用吗？

moon：这个真的很难说，我想我会试一下看，呵呵。如果不是很好用，我宁愿挖掉自己键盘上多余的按键来使用。

长河：那么在普通鼠标和人体工学鼠标之间，你喜欢哪一种呢？

moon：我用过人体工学鼠标，但还不是很习惯，所以比赛的时候还是用原来的鼠标。

长河：平时除了键盘鼠标，你对耳机有要求吗？10分钟前有个很厉害的家伙告诉我耳机也是很重要的。

moon：耳机啊……我喜欢外观好看的，隔音效果出色的产品。当然，佩戴要舒适，不能压迫耳朵。

长河：你自己平时使用哪一款耳机呢？

moon：我自己也用Steelsound的耳机，虽然不是锋行King的5H，但是舒适性和音质都是一样的。



长河：你觉得耳机在比赛中的作用重要吗？

moon：主要是帮助我集中注意力……

长河：Sky说他有时可以通过声音较早地发现对手的行踪……

moon：呵呵，我还没有达到他的境界，我更习惯集中注意力观察屏幕。

长河：这次比赛用到了22英寸宽屏显示器，你的感觉怎样？

moon：其实我比较喜欢传统4：3的显示器，大概17英寸的比较理想；宽屏显示器因为会使画面变形，容易产生一些误操作。以前就有选手发生过明明已经把道具交给自己的英雄了，结果却是扔在了地上……换用宽屏显示器需要选手去慢慢适应。不过这次比赛用的显示器不错，看起来比较舒服，不容易疲劳，这方面我倒是挺满意的。

长河：那你对锋行King的整体感觉如何？

moon：这次比赛一直在用这台电脑，因为我参与了键盘鼠标的设计，所以这方面感觉很好。整机的性能很不错，表演赛的时候100人口对100人口的大作战，效果全开，画面非常华丽，完全没有停顿……几场比赛下来，即使不重新启动电脑，也没有什么影响，很不错。

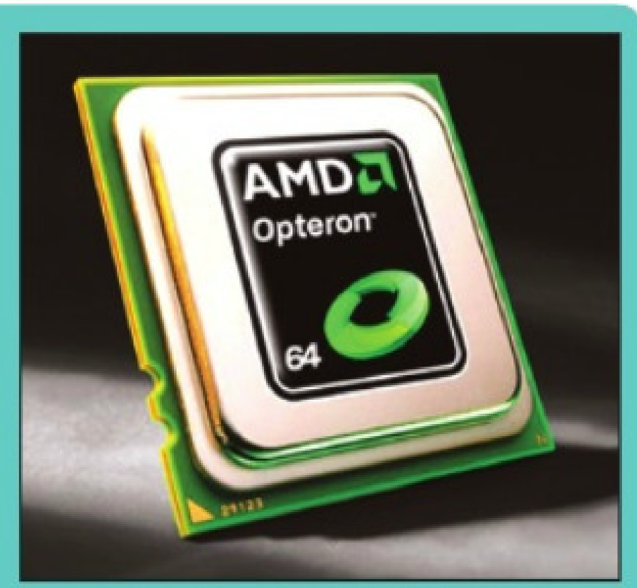
长河：你有没有想过以后自己带一台这样的电脑去参加比赛？

moon：我是有过这个想法的。以前我见过一种很小的台式机（用手比划大小），携带起来很方便，但是性能比较差，用起来也不舒服。我希望今后能有轻便的便于携带和搬运的电脑，这样就可以带着它去参加比赛了。

从Barcelona开始
——AMD K10处理器架构解析

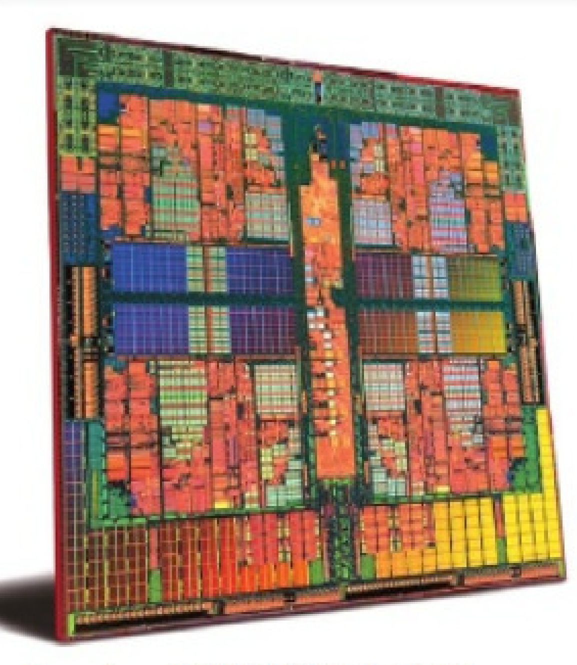
■湖北 Aveon

前言：自发布Conroe架构处理器开始，Intel重新夺回了失去的领先地位，酷睿2处理器的高性能获得普遍认可；AMD的K8系列处理器由于性能稍逊，一度只能依靠性价比与之竞争，市场份额持续下降。而在此期间，Intel方面一路高歌，不断推出新品，4核心的Kentsfield系列处理器也很快出现在市场上……据不完全统计，至2007年第一季度，AMD平台的市场占有率重新回到20%以下，经过数次降价的K8系列产品还是无力回天。2007年9月10日，AMD终于吹响了反击的号角——Barcelona，面向服务器平台的4核心皓龙处理器正式发布，同时宣布将在今年底推出面向家庭和入门级市场的代号为“Phenom”的处理器，而面向移动平台采用45纳米工艺的代号为“Griffin”的处理器也将在2008年初面世。由于采用相同的K10架构，因此我们完全可以通过Barcelona来了解未来K10家族的整体情况。



Barcelona处理器

亿万级的对决——Barcelona和Kentsfield的制造工艺对比


Barcelona处理器的单晶圆设计

Barcelona是AMD向市场推广的第一款K10架构处理器，也是AMD实际意义上的第一款4核处理器（之前的产品只是使用2块双核处理器实现的简单4核系统）。相对Intel Kentsfield的两个Die（处理器晶圆），Barcelona只有一个，这也是AMD为何将Barcelona称作原生4核（即单晶圆集成4核心）的原因。与Kentsfield相比而言，Barcelona的原生4核架构中4个核心不用共享系统前端总线，所以它的设计较Kentsfield而言可以获得更高的工作效率。

而在制作工艺方面，AMD在初期的K10架构处理器上继续沿用65nm工艺，但Barcelona的设计却比采用同样工艺的K8更加复杂。在Barcelona中，AMD使用了11个金属层，K8系列处理器有9个，Intel的Conroe和Kentsfield只有8个，因此Barcelona在制作方面的复杂程度和难度可想而知。

虽然AMD为Barcelona设计了可以让4核心共享的L3 Cache（三级缓存），使Barcelona的集成晶体管总数达到4.63亿，但与Kentsfield（5.82亿）相比仍然有一定差距。相对较少的晶体管给缓存的容量设计带来了局限性。Barcelona中每个核心具备128kB L1 Cache（一级缓存）和512kB L2 Cache（二级缓存），再加上4核心共享的2MB L3 Cache，总共也只有4.5MB高速缓存。而Kentsfield的每个核心具备64kB L1 Cache和两个双核共享的4MB L2 Cache，缓存容量就高达8.25MB。

东学西渐——基础架构的进化

1.指令集以及相关辅助改进

在AMD K8和Intel NetBurst（奔腾4系列）以及更早的处理器架构中，所有的指令集在调度过程中都是平等对待的，并没有“热指令”和“冷指令”的区别。经过研究人员分析，在处理器处理任务的过程中，其中大约有20%的指令会被频繁使用（使用率约80%），只有约20%的任务会用到其他80%的指令。这其中使用率较高的20%指令被称为“热指令”。在Intel Conroe架构中，“热指令”被放在一种特殊的单元中，保证其能被任务快速调用，这就是所谓的“热指令单元”，而存放“冷指令”的单元则被称作“冷指令单元”。

AMD在K10架构中也对指令部分做了相似处理，通过将一些指令存放在特殊的“快速编码通道”中（类似“热指令单

元”），不仅很大程度上提高了处理器的工作效率，还可以降低“冷指令”白白浪费处理器资源的情况发生。当然，K10架构的指令部分优化还不止如此，通过添加新的指令集（用于加密应用的LZCNT和POPCNT指令集），还有新的SSE扩展指令集（EXTRQ/INSERTQ和MOVNTSD/MOVNTSS），有针对性地提高了处理器在特殊应用中的性能。

在K8中由于需要将128b的SSE指令先拆分成2条64b的再执行，因此当多条128b的SSE指令需要处理的时候，就会耗费大量时间来对其先进行拆分操作，效率自然就很低下。所以对于个人用户而言，K10架构中SSE命令执行单元的改进显得十分重要。K10架构的SSE指令执行位宽被设计成128b，可以避免拆解的过程，能够有效提升多媒体应用性能。为了避免指令执行位宽提升后形成新的瓶颈，K10的L2 Cache和内存控制器的接口带宽也提升到128b。其实在Conroe中，Intel正是通过类似的设计，为多媒体应用方面带来了更高的效率。

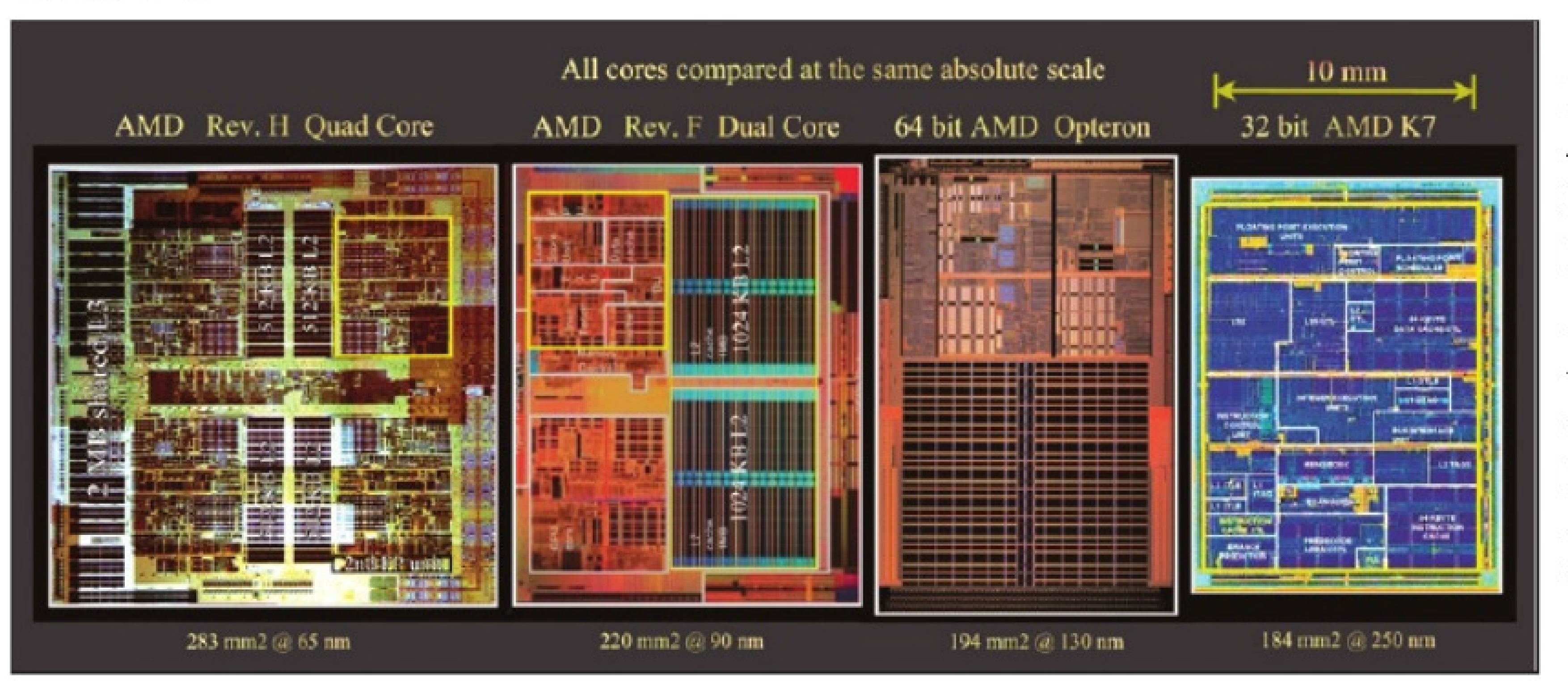
Barcelona处理器的基础架构

2.先进的分支预测机构

从各方面来说，处理器分支预测的准确度取决于设计的深度和宽度，K8优秀的性能表现与其恰到好处的分支预测单元深度和宽度设计是分不开的。因此K10中并没对分支预测做很大幅度的改进，只是追加了一个全新的512-Entry Indirect Predictor（512输入非直接分支预测器）。这一设计不仅能提高分支预测的准确度，还可在一定程度上弥补分支预测失败时造成的性能损失。

3.内存控制器以及缓存架构改进

虽然处理器集成内存控制单元一直是AMD的优势所在，但Intel于酷睿2处理器中加入的“Memory Disambiguation”内存读取技术（有助于消除数据在内存中存储地址不确定的情况），具备良好的乱序执行协调能力，提升了内存执行效率，却是K8处理器所不具备的。因此，Barcelona中添加了类似的技术，可以重新排列内存中命令的加载顺序，而且还可在决定优先加载之前就把数据在内存中的存储地址计算出来，这种设计极大避免了预测错误的产生。

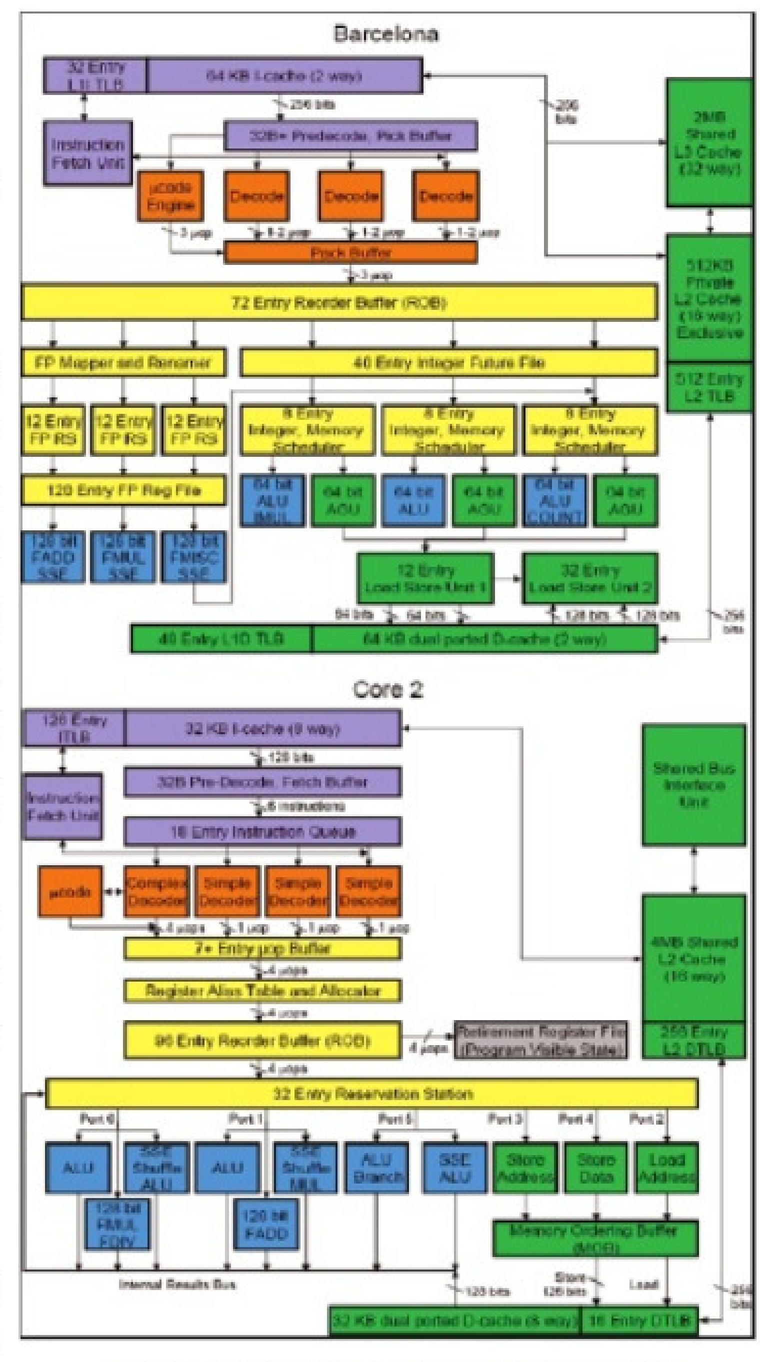


从K10到K7，最近4代AMD处理器内部结构对比

在AMD设计K8时，为了使其在更少的晶体管下达到更高的性能，AMD将内存控制器直接集成到了处理器中。这样的设计使K8处理器对L2 Cache的大小依赖远不如酷睿2那么明显，所以K8处理器的每个核心只分配了512kB L2 Cache，仅相当于Intel 2002年Northwood的L2 Cache规格。在Barcelona中这一现象仍然存在，它的每个核心只配备了512kB L2 Cache，处理器的L2 Cache总容量为2MB。而Kentsfield总共拥有8MB L2 Cache，未来45nm工艺的Intel Penryn处理器预计会拥有12MB L2 Cache，容量相当可观。

众所周知，L1 Cache被填满后，多出来的数据就会转入速度稍慢的L2 Cache。同样地，当L2 Cache被填满后，多出来的数据就会流入速度更慢的L3 Cache。虽然L2 Cache的大小对于AMD的K8或者K10来说不如Intel处理器那么重要，但多线程处理需要依靠高速缓存来保证良好的性能。而由于Barcelona的L3 Cache被4个核心共享，内存控制器在资源调度上的作用将更加重要。为此针对内存控制器，K10同样进行了一系列优化。在K8的内存控制器中，写入指令的优先级低于读取指令。当遇到写入指令时，K8就会在处理前面一批读取指令之后进行一次指令的转换来执行这条写入指令。但在K10中，写入指令全部被分类存放在一个缓冲区中。当缓冲区到达预先设定的极限值时，控制器就会依照顺序来释放这些写入指令。这样可以减少由指令切换造成的延时，提高了处理器的响应速度。

同时，AMD对K8的单个128b内存控制器进行了拆分，使其成为两个64b内存控制器，虽然在位宽上有所下降，但这两个内存控制器的工作是独立的。这意味着Barcelona可以在执行内存指令时，达到和Intel Xeon处理器类似的同时执行读取、写入指令的效果，并且在4核心执行的环境下，每个核心还可独立占有内存访问资源。



Barcelona与酷睿2的内存控制架构对比

4.新的预取器改进

在K8中，AMD为其设计了两个预取器：一个是指令，一个是数据。而Intel的Conroe的预取器被设计成每核心3个，这样可以更明显地降低内存的延迟。但是在前面已经提过，AMD的K8中集成了内存控制单元，这样做已经大大提升了处理器

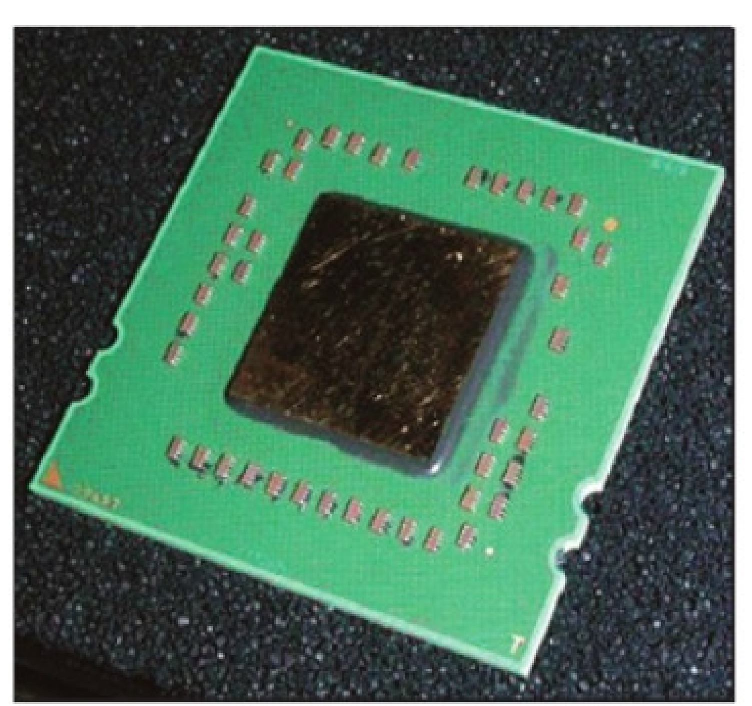
和内存间的数据交换能力。AMD意识到K8架构的先进性，所以在Barcelona中对预取器的改进只是一点点，其中大部分是对数据预取器的增强。在Barcelona中，数据可以直接传到L1 Cache而不是K8中的L2 Cache，并且AMD还提升了L1指令缓存的灵活性，这样可以更高效地协调这两种请求的工作。

相对于K8的两个预取器，AMD还为Barcelona设计了一个新的预取器——内存预取器。和指令预取器和数据预取器不同，这个新的内存预取器位于内存控制单元中。在此之前，AMD还没有使用过类似的逻辑设计。这个新的内存预取器掌管了所有内存的请求和动作，并且由于它要协调4个核心的工作，所以它基本上掌握了整个处理器的整体性能发挥。但是这个内存预取器不会占用L2 Cache和L3 Cache，它拥有自己独立的Buffer（拥有20～30条Cache线路）来解决数据的溢出问题。

5.回归堆栈以及边带堆栈优化器

在一条很长的指令中，指令代码包括了很多子程序，例如递推函数等。实际处理过程中，处理器会用完所有空间来记录这些指令的路径。但是在处理过程中，一旦开始丢失路径，那么就会导致下一步分支预测无法进行。因此在Barcelona中，回归堆栈（Return Stack）的大小和K8相比，有了成倍的提升。

为了将堆栈操作从所有的运行代码中分离出来，让处理器更有效地处理其他任务，AMD在Barcelona中引入了一种Sideband Stack Optimizer（边带堆栈优化器）的技术。这个小小的改进可以使Barcelona的性能带来整体提升。当然，与这个技术相类似的设计在Pentium M中也出现过，叫做Dedicated Stack Manager（专注堆栈管理器）。


Barcelona处理器实物照片

节能新指标——先进的电力分配以及优异的功耗表现

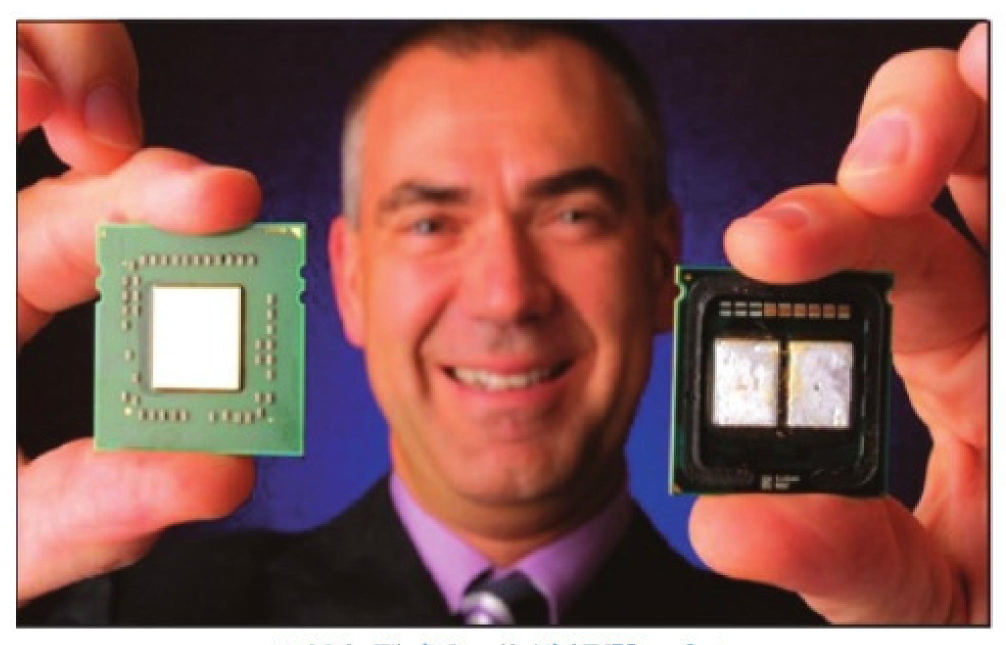
为了更好地控制能耗，在Barcelona中虽然4个核心共享相同的电压，但是每个核心都拥有自己独立的PLL电路。这样它们可以根据自身的负载，来运行在不同频率之下。每个核心支持5个P-States（频率等级）转换。P-States完全由硬件控制，所以无需驱动程序就可以开启这个功耗管理特性。同时AMD也增加了Clock Gating（时钟频率比）的数量，这样处理之后，即使是65nm制作工艺，新的Barcelona的功耗也可以和目前的Opteron相当，表现非常优异。另外，内部的北桥单元会和处理器核心分离开来使用独立的电压，可以根据工作情况在0.8～1.4V之间改变，并且北桥单元的电压可以独立管理。

AMD认为传统意义上的“TDP”（处理器热设计功耗）只能反映处理器的最大功耗，无法让用户了解处理器在使用中的真实耗能。因此借由新的节能设计，AMD提出了“ACP”（Average CPU Power，即处理器平均功耗）的概念，用来表示处理器在一系列典型及商业相关的高负荷运行时的功耗情况。这一指标包括处理器核心、内存控制器和HyperTransport（超传输总线连接）等部分的功耗。目前已有的两款Barcelona处理器的ACP分别为55W和75W。当然，为了便于用户对比和计算，AMD表示将同时提供Barcelona处理器的TDP参数。

展望2008——AMD的杰出一年？

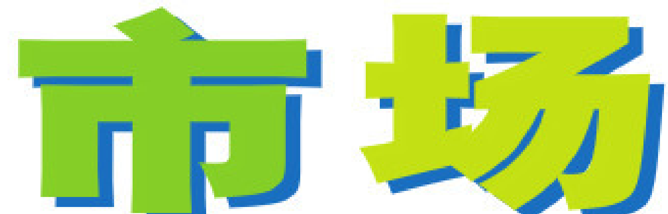
为了突出K10的革新性，桌面平台的高端产品被命名为“Phenom”（编者注：即杰出人才的意思）系列。其中核心代号为Agena的桌面4核产品Phenom FX和Phenom X4预计将于2007年圣诞节前出现在各大卖场中，首批发布的产品频率为1.9GHz～2.5GHz。而核心代号为Kuma的双核桌面产品将被命名为Phenom X2，同样也将于年底前发布，首批产品频率在1.9GHz～2.5GHz之间。Phenom系列将成为2008年AMD处理器产品线中的主力产品。面向移动平台的核心代号为“Griffin”的处理器，将在2008年初和代号为“Puma”的AMD移动平台一起发布。曾为AMD立下赫赫战功的Athlon64 X2系列处理器也不会在K10发布之后消失，它们将被重命名为Athlon X2，主攻低端双核心处理器市场。但目前的Athlon64单核心处理器产品将会消失，取而代之的是全新的Sempron（闪龙）系列，主要面向入门级消费市场。

AMD处理器插座的继承性一直都不如Intel强，在K8时代就有Socket754、939、940及Socket AM2和Socket F活跃在市场上。到K10时代后这个情况将会有所好转，使用Socket AM2插座的主板如果其处理器供电部分符合K10的要求，即可在刷新主板BIOS之后升级到Socket AM2+接口的K10处理器，而高端的Opteron和Phenom FX将会使用Socket F+接口。旧Socket F主板支持Socket F+处理器的方式和桌面平台Socket AM2主板支持Socket AM2+处理器的方式相同，但是以往的Socket AM2和Socket F主板并不支持HT3.0总线，所以对于处理器的性能发挥将有所影响。在芯片组方面，将引入HyperTransport 3.0系统总线，在2008年初我们会看到从低端AMD740到高端790等共7款芯片组。新的芯片组不仅支持HT 3.0和Socket AM2+，我们还可以在780和790系列上看到PCI-E 2.0总线。


K10与酷睿2，你选择哪一个？

随着新处理器全线上市，芯片组也将不再是目前AMD690“独苗”一根的局面，也许AMD所盼望的“3A组合拳”（即AMD处理器＋AMD芯片组＋ATI显卡）能够在2008年大展拳脚，打一场漂亮的翻身仗。











手机

近期手机市场延续了十一黄金周期间的降价风潮，并未出现普遍预期的回升。索尼爱立信W958c、诺基亚N93i、摩托罗拉V8等高端机型价格连续下降，显露出进入中端市场的迹象；同时诺基亚N系列、索爱W系列的中端产品价格还在下滑，未来一段时期内市场格局将有较明显变化。


索尼爱立信W958c

数码相机

在一片降价声中，尼康P5100、松下LX2等中高端消费机型却因缺货而涨价。佳能全幅单反EOS 5D的售价在慢慢下降，目前单机的价格为16 000元（机身），达到了历史最低；另外值得关注的还有佳能SX100 IS、富士F480及宾得S10这些新机，它们的上市价格并不算高，很适合家庭用户选购。


宾得S10

个人音频播放器

米老鼠作为迪士尼的卡通代表形象，自上世纪末进入中国以来，受到国人的一致喜爱，因此采用米老鼠造型的艾利和Mplayer上市之后立即受到消费者关注。另外，魅族Miniplayer SL版4GB、8GB版相继到货，苹果的最新产品也开始陆续出现在卖场中。


Mplayer


ThinkPad X61

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）			
手机	诺基亚	E50/N70/5700/N73/5300/N72/N93/N93i/N95	1350/1899/2480/2750/1300/2188/3880/5400/5980
	摩托罗拉	A1200/E6/Z6/V3i/V8/C119/K1	2090/2180/2880/1210/3300/199/1699
	索尼爱立信	M608c/K790c/W888c/W958c/S500c/T658	2180/1990/2999/2160/2380/3899
	三星	D828/D808/E258/D908/X828/D528/E898/D838	1699/1699/1299/2300/1799/1680/1799/2599
	LG	KG70/KG90n	2799/2480
数码相机	佳能	A650 IS/SX100 IS/A720 IS/IXUS960 IS/IXUS 70/EOS400D（单机）/EOS400D（套）/EOS350D（套）	2800/2500/2050/3050/1680/4600/5300/3999
	尼康	S200/P5100/D40/D80（单机）/D80（套机）	1580/2950/3860/6300/8180
	索尼	T100/T20/W90/W80/α 100（单镜头套装）	2600/1900/1960/1750/5330
	三星	i7/NV10/i70/i85/nv20/S1000	1910/2200/1790/1999/2300/1400
	奥林巴斯	FE-270/μ 820/μ 790SW/SP-550UZ/E-410（套机）/E-510（套机）	1200/1950/2100/2990/4850/6350
	富士	F480/s9600/F50/z5	1360/3500/2400/1450
	aigo（爱国者）	V780/V760/V790	1250/1250/1799
	卡西欧	Z70/S770/V7	1420/1820/2100
	宾得	S10/K100DSUPER/K10D	2250/4350/5800
个人音频播放器	魅族	Miniplayer SL版4GB/ 8 GB	750/1050
	蓝魔	Q13（2GB）洋葱头定制版/V3（2GB）	399/299
	苹果	iPod classic 80GB/160GB	2399/3680
	苹果iPod	shuffle 1GB/nano 4GB/nano 8GB	700/1300/1750
	爱欧迪	7(8GB)	1799

CPU

英特尔酷睿2目前持续降价，1333MHz外频的酷睿2 E6050系列性价比非常不错。在持续了一个多月的上涨之后，AMD的CPU价格开始有小幅回落，同时新的Sempron LE1100 CPU开始供货。

内存

内存价格依旧在下跌，1GB金士顿DDR2 667仅180元，同规格采用Hynix颗粒的散装内存条甚至不到160元。DDR2 800内存的价格也有明显下降，宇瞻1GB DDR2 800仅需220元，现在是购买大容量内存的好时机。

笔记本电脑

惠普6515/3414、华硕Z53Q24JV/A8H725SR、三星R25/R18、东芝M203/M207、戴尔1420、ThinkPad R60I/R60E等售价在6000～7000元的笔记本电脑近期成为市场主力，而索尼G118CN、华硕S7G72F、惠普2210B、ThinkPad X61等轻薄型产品都出现千元左右的降幅。另外，采用T7250处理器的笔记本电脑开始上市，预计会成为第四季度的主角。

硬盘

硬盘价格还在上涨，其中希捷250GB SATA的涨幅近百元，就连价格向来比较稳定的日立系列产品也有小幅的涨价。有意购买硬盘的消费者不妨暂时观望一下。

主板

近期各大品牌采用Intel P31、G31芯片组的主板纷纷上市，NVIDIA也发布了针对Intel平台的全新整合型主板芯片组——MCP73系列，短时间内就有多个厂商推出相关产品。



华硕P5KPL

显卡

支持DricetX 10的显卡新品层出不穷，价格也不断下降。蓝宝推出了HD 2600XT海外版，在维持原价格的基础上性能比标准版更强，相当于变相降价。另外有消息表示，GeForce 8800GT年底之前将会上市。



蓝宝石2600XT海外版

显示器

受国际液晶面板价格持续攀升的影响，液晶显示器的价格也开始调整，不过根据以往经验，在今年12月以后应该会有回落。LG已将旗下大部分主流产品的DFC对比度升级到5000：1，L225WT和L226WTQ报价分别为2399元和2499元。而三星则将部分产品的动态对比度提高到10000：1，其中新上市的2032GW+和2232GW+受到消费者关注，不过价格相对较高；另外三星226BW降至2499元，性价比较高。飞利浦8系列显示器又有两款到货，分别是价格1580元的170S8和1599元的190CW8，通过SMART技术对比度提升到3000：1。



三星2232GW+

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	惠普Compaq	Compaq 6715S（RK219AV）/Compaq 6515b（GL025PA）	4700/6500
笔记本电脑	宏碁	ACER Aspire 3104NWLC	3999
笔记本电脑	华硕	Z53Jv Z53Q24Jv-SL/S7F S7G72F	6699/8499
笔记本电脑	神舟	承运L213T/天运Q530S	5699/3799
笔记本电脑	戴尔	Inspiron 1520（Q511012N）	7900
笔记本电脑	联想	ThinkPad R60e 0658AE5	4800
CPU	Core 2 Duo	Q6600（散）/E6550（散）/E4400（散）/Pentium E2140（散）/Celeron 420（散）	1710/1225/900/440/230
CPU	Pentium4	631（散）/CeleronD 347（散）	415/250
CPU	Sempron	LE1100（AM2盒）	300
CPU	Athlon64 X2（AM2盒）	4000+/4200+(65nm)/4400+/4800+/5000+/5600+/6000+	500/555/640/715/840/1090/1230
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 512MB/1GB	165/325
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	95/160
内存	金士顿	DDR400 512MB/1GB	205/395
内存	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	108/180
内存	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	100/335
内存	宇瞻	DDR2 667 512MB/1G/2GB	100/170/690
内存	宇瞻	DDR2 800 1G/2GB	220/800
硬盘	西部数据	800JD/1600JS	375/430
硬盘	西部数据	2500JD/3200JD	520/640
硬盘	希捷酷鱼7200.7(SATA)	80GB/160GB/250GB/320GB	380/455/540/710
硬盘	日立笔记本硬盘（5400r/min）	80/120/160GB	405/580/645
主板	华硕	Striker Extreme/P5KPL/A8N5X/K8N/P5K SE	3388/788/760/550/990
主板	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
主板	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6/GA-P31-DS3L	980/2088/799
主板	升技	KN9 SLI/fatal1ty F-I90HD（RS600芯片组）/AN8-V/AB9	999/899/790/999
主板	精英	P965T-A/NF4-A939	599/549
主板	七彩虹	C.A69G-K/ C.P965 Deluxe/C.G31MK	499/599/599
主板	昂达	A69T/N68PV/NF4S/945GCT	599/599/480/399
主板	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
主板	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
主板	捷波	悍马HA02-GT	599
主板	映泰	TP35D2-A7	799
主板	磐英	BP1	499
主板	盈通	P35战神版	599
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
显卡	华硕	EN8500GT SILENT HTD 256MB/EN8600GT 2DHT 256MB	699/999
显卡	XFX（讯景）	T73G-UAC /T73E-NAD5	999/699
显卡	丽台	PX7600GT TDH 256MB/PX7600GS游戏版/PX8600GTS TDH超频版	990/890/1690
显卡	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT （凤凰号2）	999
显卡	七彩虹	镭风2400PRO-GD2 CF黄金版H25/天行7300GT CF黄金版128MB F50	499/499
显卡	蓝宝石	X1650GT白金版/X1950GT/2600pro 265MB/2600pro 265MB静音版/2600XT	599/899/699/799/899
显卡	迪兰恒进	X1950 PRO/HD 2900XT 1GB DDR4	1199/4699
显卡	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/火旋风PCX16528XT/火旋风PCX2628XT玩家限量版	599/499/699/799
显卡	盈通	X1650GT-256GD3/镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
显卡	小影霸	GTS3/GTS3 Pro	499/549
显卡	耕升	GeForce 8800 Ultra	8500
显卡	昂达	HD 2400 Pro	399
显卡	影驰	8600 GTS骨灰魔魂	1299
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW/206BW/226BW/932GW	1480/1560/1690/1790/1740/1950/1950/2180/2650/2059
显示器	三星CRT	788DF/793DF/796MB+	840/910/1050
显示器	飞利浦LCD	190CW7/170S8/190X7/107C7/200WB7	1650/1590/1990/1530/2690
显示器	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L225WT/L194WT/L194CW/L204WT/L196WTQ	1480/2499/2399/1599/1690/1899/1899
显示器	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
显示器	优派LCD	N1900W/VA1926w/VA2226w/VX1932wm/VA1721wmb	1770/1690/2390/1899/1400
显示器	AOC LCD	203VW/210V	1699/1999
显示器	长城LCD	Z201/Z221	1699/1999
显示器	玛雅LCD	W202V悍马版	1699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年10月28日。P



联手DTS，“麦博号”扬帆出海

■ 本刊记者 电子土豆

2007年10月9日，在公司成立近10周年之际，深圳麦博电器在深圳大梅沙芭提雅酒店举办了主题为“创新十年，扬帆远航”的麦博与DTS合作签约仪式，麦博公司领导、DTS公司中国区相关负责人和来自全国各地的媒体记者同时出席。麦博总经理张琪为来宾们介绍了麦博10年来的发展历程。创立于1998年的深圳麦博（microlab）以生产电脑多媒体音箱为主，在发展中逐步扩大经营范围，现产品线已拓展到包括家庭影院、便携音箱、耳机等在内的电器领域。从麦博的发展历程中能清晰地看到中国音箱行业，尤其是多媒体音箱领域的变迁。1998年的2.1低音炮，2002年的独立功放音箱等新概念和新产品，均是由麦博率先提出的。除自有品牌外，麦博还为许多海内外知名名牌代工制造音箱产品。

目前，高清音视频应用已成热点。面对市场技术革新的趋势和新的消费需求，麦博与全球著名的专业音频数码高科技公司DTS达成战略合作，成为目前DTS在中国多媒体音响领域的唯一合作伙伴，不久麦博将推出一系列带有DTS解码功能的音箱。麦博在现场演示了其内置DTS解码7.1声道音箱的出色音效。当天下午，麦博还在位于深圳大亚湾的浪骑游艇会举办了“麦博号帆船启航仪式”。“麦博号”是麦博公司斥资冠名的专业竞技帆船，曾参加过欧洲IMS 50英尺环游竞赛、悉尼至霍巴特极限之旅/Rolex杯帆船竞赛等重大国际性帆船赛事，并取得了优异成绩。麦博表示，希望通过本次冠名突破行业局限，从更宽的视野传播“大胆创新、团结拼搏”的企业文化，并通过“麦博号”帆船参加系列高级别国际性赛事进一步提升企业和品牌形象。“麦博号”随后即在10月19日至21日于深圳大亚湾水域举行的“中国杯”帆船赛中获得第5名的好成绩。P



麦博总经理张琪（左）和DTS中国区总经理胡海涛（右）签约



“麦博号”帆船出海



硬件店

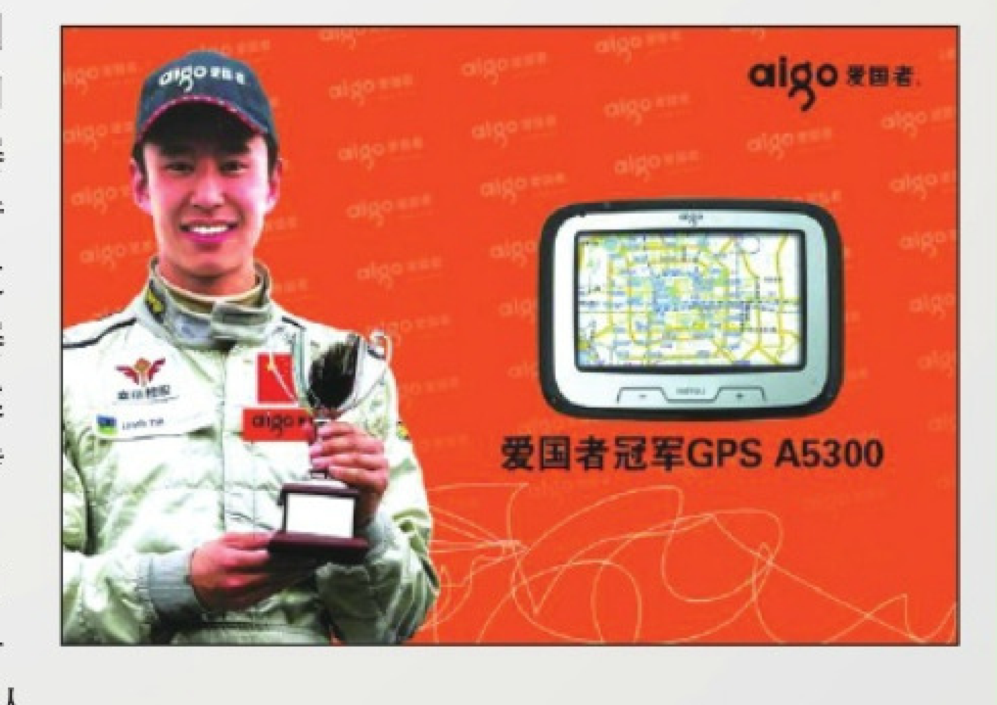
先锋推出20×DVD刻录机

先锋公司近日推出包括20×DVD刻录机和光雕刻录机在内的新产品，支持先锋特有的“液晶补正”和“激光校正”技术，确保提速后的刻录品质。先锋20×DVD刻录机DVR-115XL系列采用钢琴烤漆面板，特有的七星稳盘和蜂巢式静音上盖设计。而20×SATA接口光雕刻录机DVR-213K，则满足了个性用户的专属个性盘片的需求。

DVR-213K市场参考价：329元。



爱国者签约中国首席赛车手



2007年10月22日，爱国者在北京京港赛车场举办新闻发布会，宣布签约中国首席赛车手程丛夫，他将成为爱国者的冠军GPS产品代言人。通过之前与F1、AGF、环塔拉力赛等汽车赛事的合作，爱国者越来越认同体育领域的品牌宣传效能。爱国者总裁冯军表示，这次之所以签约程丛夫，是因为一个优秀的车手可以激起一种民族自豪感和优越感。程丛夫是三大腾飞的签约车手，也是中国唯一一个多次参加国际高水平赛事的本土车手，同时还是唯一一个为F1车队（迈凯伦）测试过的中国车手。

戴尔“怪兽”级笔记本

2007年10月16日，戴尔公司在北京宣布面向中国大陆地区客户推出其“怪兽”级游戏笔记本电脑XPS M1730，为游戏玩家带来顶级移动游戏体

验。XPS M1730是全球首款配置了AGEIA PhysX移动技术以及罗技GamePanel LCD显示屏的笔记本电脑。PhysX处理器可在不牺牲整体性能的前提下，以令人难以置信的速度带来真实的动作表现和实景交互感。GamePanel LCD允许游戏玩家在不中断游戏的情况下观察游戏状态、创建新的指令及监测重要的系统信息。XPS M1730带来难以置信的移动游戏性能，支持可超频的英特尔酷睿2代终极版处理器X7900（可超频至高达3.2GHz）并配备NVIDIA SLI技术，支持DirectX 10。它还是唯一配备AGEIA PhysX 100M处理器的笔记本电脑。戴尔为XPS M1730设计的机箱，也完全能满足显卡在散热及电力方面的需求。这一系列产品提供红、蓝、白和灰4种外壳颜色选择，起始价为24 999元。



索尼NWZ-S610F MP4播放器上市

2007年10月23日，索尼（中国）有限公司宣布推出最新款WALKMAN NWZ-S610F系列MP4播放器。NWZ-S610F系列产品采用开放式平台，可与多种常用音频、视频和照片格式相兼容，包括MP3、非加密AAC、安全增强型WMA的开放式音频格式以及加密WMA在内的音频格式，可以每秒30帧的速度播放包括MPEG-4、高级视频编码（AVC）等格式在内的视频文件。为了帮助用户管理数字音乐库，S610F系列产品还支持微软Windows Media Player 11、苹果的iTunes等文件传输管理软件。产品重量仅约50克，有6种不同的颜色可供用户挑选。



市场参考价：NWZ-S615F/999元，NWZ-S616F/1299元，NWZ-S618F/1699元。

KINGMAX推出DDR3 1333内存

近日，KINGMAX于中国台北市国际计算机展上推出DDR3 1333内存，并以1GB和2GB两种高容量直接发行。KINGMAX DDR3 1333内存采用CSP FBGA封装技术，并遵循JEDEC所制订的DDR3标准，采用8b预取设计，运算频率介于1333～1600MHz。由于采用了Elpida颗粒，因此还具有一定的超频空间。

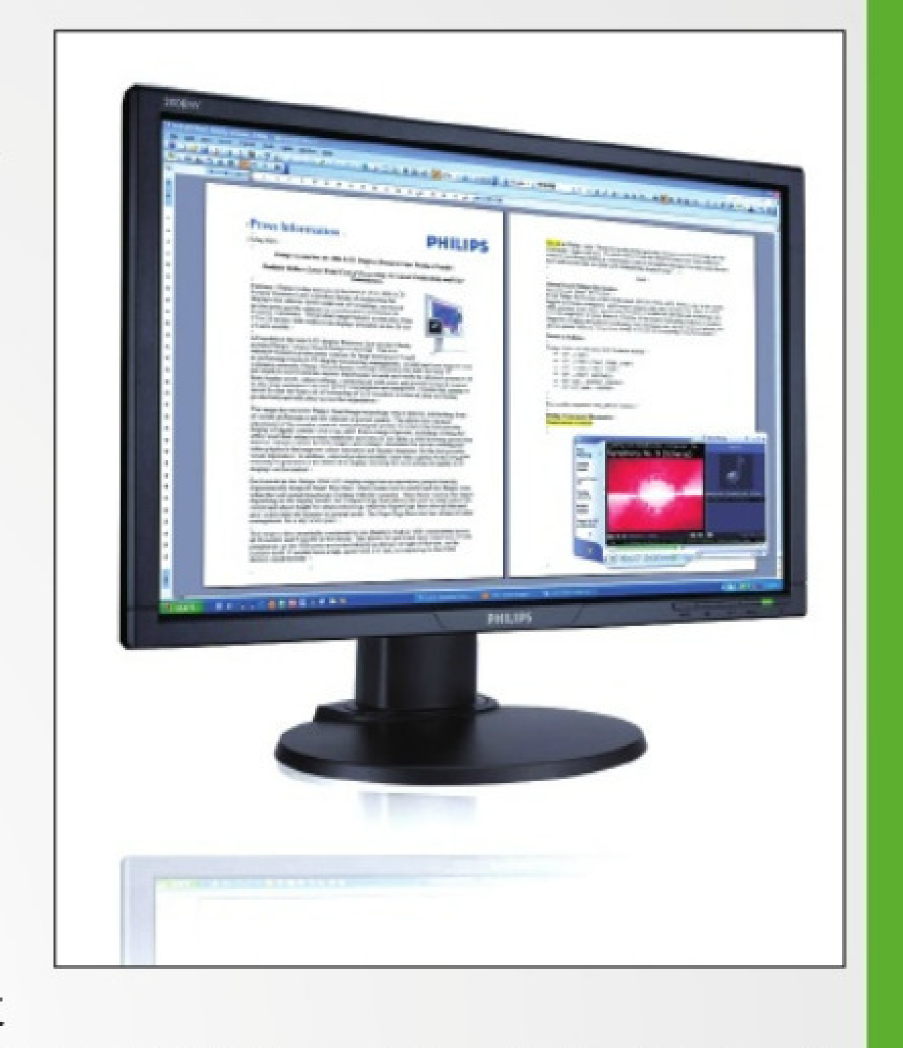


摩托罗拉将与索尼爱立信联合控股UIQ

10月15日，索尼爱立信和摩托罗拉公司联合宣布了一项最终协议。根据协议规定，摩托罗拉将收购UIQ技术公司的母公司——UI控股公司50%的股权（索尼爱立信目前全资控股UIQ技术公司）。根据相关协议，摩托罗拉和索尼爱立信将共同致力于UIQ公开性用户界面平台的研发，并就此进行联合投资；双方就UIQ独立的厂商和芯片厂商的地位达成共识。另外，UIQ将向业界所有移动设备制造商提供条款平等的授权。索尼爱立信和摩托罗拉还承诺将扩大UI控股公司的股东范围，将其他的手机制造商包括在内。协议的具体条款没有公布。

飞利浦200BW8液晶显示器登场

飞利浦最新一代商务液晶显示器200BW8近日正式进入中国大陆市场。200BW8是飞利浦第8代LCD显示器里最具代表性的商务机型，凭借超大宽屏和更大的屏幕高宽比，可以同时显示更多的信息，处理文件、收发邮件、网络联接也能齐头并进，甚至可以做到同一窗口并排浏览2幅A4页面。此外，它采用了特有的WSXGA+规格，能提供1680×1050（大约170万像素）的图像分辨率，最大限度地保证了显示效果。而更值得一提是其正常工作的功率消耗远低于行业平均水平，工作状态功耗不到47W，关闭模式下小于1W，充分体现了飞利浦环保节能的理念。





软件圈

中科院软件所筹建国内首家软件博物馆

近日，中国科学院软件研究所开工建设我国首家以计算机软件为主题的软件博物馆。该博物馆是非营利性机构，位于北京中关村中科院软件园区内。将设立软件发展史、软件名人及软件科技体验区3个展厅，旨在记录软件发展历程、展示软件发展成就、传播软件科技知识、宣传软件科学文化。软件博物馆计划于2008年中期向公众开放，目前正面向社会各界广泛征集能反映国内外软件发展历程和软件发展成就的实物、照片、回忆文章、模型、成果展示材料等。有捐赠意向的单位及个人，可通过电话010-62661035与软件博物馆建设办公室联系。

Autodesk收购建模软件Mudbox开发商

2007年10月16日，Autodesk宣布已经完成了对三维建模软件Mudbox的开发商Skymatter Limited所有资产的收购。Skymatter是总部位于新西兰的一家未公开上市企业。在2007年8月6日，Autodesk就已公布了一项收购Skymatter资产的协议。该收购将扩展Autodesk为电影、电视和游戏细分市场所提供的软件，同时为三维汽车及工业设计等其他设计项目提供更多增长机会。Mudbox已被用于卖座影片《金刚》（King Kong）以及即将推出的《黄金罗盘》（The Golden Compass）等影片中用以制作照片级真实的镜头。

李湘“触电”——电子杂志《相信》启动

近日，由知名主持人李湘主办的电子杂志《相信》在京召开发布会并宣布正式启动，李湘本人担任主编一职。《相信》是北京高信达传媒有限公司与北京快乐星文化传播公司通力打造的明星电子杂志。众多时尚娱乐圈名人纷纷加盟，内容涵盖了时尚、娱乐、美食、游戏、文化等多个方面。《相信》将以电子杂志这一全新形式引领时尚娱乐新风向。与其他名人纷纷开通博客、加入电子杂志行业相比，李湘表示，《相信》将会更多地加入各种娱乐新闻的报道，并对她认为有潜力但目前还不够知名的业界新人、艺术家进行宣传。

中国最大播放软件企业汽车回馈用户

2007年10月23日，国内最大的播放软件企业暴风影音宣布，最新版本的暴风影音3用户完美版将于11月13日正式发布。为了表彰普通用户在暴风影音研发中所做出的贡献，暴风影音决定于10月23日启动“你的暴风 你的QQ车”功勋用户评选大赛。凡是在暴风影音的研发工作中提出过建议的用户，都有资格参与此次活动。最后评选出的一名功勋用户之星不仅将获得QQ汽车的重奖，而且暴风影音还将制作和推广以他命名的版本。



网络帮

瑞星杀毒软件2008版正式发布



瑞星副总裁毛一丁

2007年10月16日，国内最大的信息安全厂商瑞星在北京香格里拉酒店召开盛大发布会，宣布备受关注的“瑞星杀毒软件2008版”正式发布。在此前长达数月的公测体验期间，以“主动防御，即时升级”为最大特点的瑞星2008新品，其独有的“账号保险柜”“木马强杀”等新功能备受用户推崇。而从2008新品发布开始，瑞星将在全球反病毒行业首次采取“即时升级”策略——只要用户电脑联网，瑞星升级服务器就会主动向用户推送软件升级包，保障数千万瑞星用户随时获得最新版本的病毒库，从根本上提升整个瑞星用户群对抗新病毒的能力。据介绍，为了应对即时升级带来的服务器和带宽压力，瑞星公司对升级网站进行全面升级扩容，光升级服务器就增加到300多台，每年升级服务的成本将超过6000万元。

记者言

微软落败

■ 本刊记者 生铁



2007年10月23日，微软终于宣布它同意遵守欧盟反垄断监管机构的裁决，承认自己触犯了欧洲的反垄断法，同意允许竞争对手使用欧盟委员会认为会在软件市场促成更多创新的技术。这次的判决结果维持了欧盟委员会2004年对微软做出的裁决——1. 4.97亿欧元的罚款；2. 要求微软公司提供不带自身媒体播放器的Windows操作系统；3. 向服务器行业的竞争对手公布技术信息，以方便它们的软件产品与个人电脑上普遍安装的Windows操作系统充分兼容。

欧盟反垄断专员Neelie Kroes对这一结果表示：“微软终于采取了具体措施，确保完全遵守2004年的裁决，我对此表示欢迎。令人遗憾的是，在耽误了很长时间、历经两次法院裁决、被处以日罚款之后，微软才决定遵守判决。”

根据本次裁决的和解协议，微软表示会允许开放源软件开发商使用企业和其它大型组织使用“workgroup”服务器的互操作性信息（微软占有桌面出版系统95%的市场份额，“workgroup”服务器操作系统70%以上的份额）。兼容技术信息的特许费用调整为一次性支付1万欧元。包括专利在内的兼容技术信息全球特许费率也由原先的5.95%大幅削减至0.4%。

4.97亿欧元对常人而言是天文数字，而对微软而言，不过是一年赢利的百分之几。相比之下，公布技术信息给他们带来的损失或者叫麻烦更大。

微软不是先例。在美国本土的反垄断史上，标准石油、美国烟草、美国电话电报公司都面临着长时间的有关垄断行为的司法指控。但微软又是个先例。它具有高科技时代所具有的诸多复杂特征——微软的诸多行为中哪些属于垄断行为？哪些又不属于垄断行为？这也是司法领域的新课题。就拿Windows操作系统自带媒体播放器这一“软件捆绑”来说，它确实方便了用户对于软件的安装和使用，同时还降低了用户多次购买软件所造成的损失。而在微软某一行为的正面影响与负面影响之间的权衡上，确实浪费了太多时间。而在这个过程中，微软仍然继续着自己互联网时代的吞噬战略。今年4月比尔·盖茨在北京宣布的3美元“微软学生创新套件”（该套件包括Windows XP Starter Edition和Office等多项应用在内），就是对开源软件的又一次打压。

反垄断的道路仍很漫长，与司法部门相比，至少目前微软还是强势的。



恶搞无极限 百变拼装车

——《极道车神》前瞻

由中国网络游戏业界新宠“上海冰动娱乐”自主研发及运营的国产赛车游戏大作，悄无声息就推出了封闭测试的《极道车神》，以独特的拼装赛车系统，一炮而红。无数车迷和伪车迷们，纷纷抢线《极道车神》，以体验那独一无二的拼装系统！

《极道车神》名字何解？

恶搞之极道

谓之大量极品道具，首创全新娱乐体验，使游戏的全程充满欢乐。

有人会说，哪个游戏没道具？“极品”的概念如何在赛车类游戏里体现？其实，此“极”还有“无所不用其极”的意思。例如《极道车神》的恶搞口号：“喂，那个跑第一的！看招！跑不过你，我还玩不过你？无敌大便！”此“大便”就是游戏中的一个极品道具，中者立扑！

再有“警灯道具”。“警灯”道具使用后玩家自己的车上会有警灯效果，在此期间与玩家的车体发生任何接触都会被其撞成旋转状态。

这，能不能让你体会到“极”之一道了！？



外型之极酷

“撞衫”，已经不仅仅是女孩的专用名词，无数的男孩也加入了这个队伍。追求个性化的你，能容忍所有的人都穿带着一样的装备吗？不！绝不！

那么，让《极道车神》中上千件的装饰道具来为你表现出此游戏中唯一的你吧！号称千人千面不重复的车神，在茫茫人海中，让所有的人都能对你记忆深刻，不为别的，也许只是因为你有一个鸡冠头？一条蘑菇裤子？一副海盗眼镜？抑或是一辆拉风之极的赛车，象一个大螃蟹，喜欢横着开，上面有你的大名“没看过美女啊”……你想让人忘记都实在是很困难啊！

拼装之极趣

即便是在现实生活中，有能力自己DIY出一辆性能卓越、马力强劲、外型酷毙的车（仅仅是车而已），都不是个容易的事情，何况还有这么多的无车（不是自行车或者电动车哈）一族！但是，车是男人的第二生命，哪个男人不爱车？我邻居一个大爷60来岁了还很喜欢去看车展，对时下流行车型牌子价格，耗油啥的了如指掌呢！幸好，现在有了《极道车神》，让我们的“拼”车梦在可以完美实现的同时，更上一层楼，让我们想换轮胎就换轮胎，想换车灯就换车灯，想换车把就换车把……总之，换一个扔一个，你爱咋的就咋的……

在比赛中，不同赛道使用不同的赛车还可以发挥不同的作用，例如弯道多的赛车要选择转弯能力强的等等。即使你的赛车和别人的属性完全一样，你也可以做到外型不一样。在满世界的赛车里，你就是最独特的那一个！自由拼装，我是唯一！正是《极道车神》的拼装赛车系统，为体现现代年轻人追求个性、追求自由、追求自我的完美表现！

操作之极爽

一个游戏的操作复杂与否，很大程度上决定了这个游戏的受众范围。当年的WoW，就是因为操作要求比较高，难为了俺这个思想单纯的人，久久不能上手后，就了无兴趣了。你别骂俺，俺只是说自己笨而已。



玩《极道车神》，简单！只要你看看操作说明，试玩几把，马上就能掌握《极道车神》的操作技巧。不外乎就是几个箭头，几个特定键代表不一样的操作效果，如漂移，使用道具等。只要你以前玩过一点点休闲游戏，就知道如何操作了；加上鼠标，三分钟你就能打造出一个“车神”来，他就是“你”！（掌声、鲜花、口水！错，是口哨……）

互动之极乐

网络游戏不同于单机游戏，网络游戏吸引人的地方就在于人与人之间的互动。没有沟通交流的游戏，是死人的游戏，但是，你试过在竞技类游戏的房间里不用道具说话，就可以让所有的人都能看见你说的话吗？来《极道车神》体验一把：支持万人同时在同一区域在线聊天！





再也不用担心因为不在同一房间不在同一线而无法与朋友沟通了。强大的社区功能，创新的互动形式，社区与游戏完美结合，让身为车神的你，每一天都能让万众瞩目！

画面之极美

一个游戏内涵再好，没有一个漂亮的画面，是怎么也不能吸引人的。相反，在同等品质下，画面好的游戏，则肯定可以笑傲榜首！《极道车神》三维实时演算精美的游戏画面，时尚动感的美术风格，细致入微的表现，使森林之苍翠、沙漠之荒凉、深海之蔚蓝、草地之碧绿、小镇之悠闲、古堡之惊魂……皆有出类的表现，可圈可点。跑在其中，常常会忍不住打量风景而忘记正在赛车，一头撞到某物导致翻车是再正常不过的事情了。玩的时候，请集中注意力。

还有星座每日运程等，直接关系到玩家在比赛中的经验值、物品获得几率等。再如同星座的聊天频道，这将是同一星座的玩家寻找朋友的好地方！这些都是以后将会加到游戏里的内容，值得我们期待啊！

这一款充满大量极品道具，首创全新娱乐体验，使游戏的全程充满欢乐的赛车游戏，即将在年底正式隆重上线。同时，冰动娱乐还与海外多个国家进行了签约代理《极道车神》，相信不久的将来，跨国赛车也不会再是什么大问题啦！

整人、恶搞、炫耀应有尽有！拼车系统，梦幻赛车任你打造！

极道车神，酷爽乐趣！

赶快来吧！



茶馆聊天 如来喝茶也能快升级



喝茶聊天，本来是一件轻松平常的事，但是在网络游戏里面就不是那么简单能实现了。试想有多少游戏能让玩家安心地享受游戏的轻松惬意？急着赚你钱还来不及呢，你去轻松喝茶聊天了，那运营公司不要去喝西北风的啦。凡事总有例外，在公测版的《如来神掌OL》中，不但可以轻松喝茶聊天，还可以靠喝茶聊天来快速提高等级，是不是很神奇？不要怀疑，就请随着笔者来好好接触一下茶馆聊天升级的奥义吧！



茶馆聊天　最好的休闲方式

茶是中国人发明的，如今很多人都有着喝茶品茶的爱好。虽然在现实中玩家可以品茗谈天，但在游戏里却很少有机会去接触到茶这种博大精深的文化。为了弥补这一遗憾，更为了把我国的优秀文化发扬光大，想去喝茶聊天的玩家现在就可以去游戏中的金陵城中茶馆去一品香茗，享受在游戏中的轻松惬意。在这里要告诉玩家一个小技巧，如果玩家没时间和其他玩家在这里慢慢聊天，可以选择开个小店挂在茶馆之内，然后就可以安心去做自己想做的事情咯。

当然茶馆不是免费的，要享受茶馆小二的周到服务，就必须先付点小钱哦。进入茶馆后，玩家可以选择是在大厅中和其他玩家互相聊天或者是去小包间享受独处的清静。在茶馆中最为重要的就是，玩家可以一边练着“不动枯禅”一边坐收经验。经验和在大厅或者说书厅的位置有关，区别是在大厅经验少但是不伤血，而在说书厅经验多但是会伤血。

茶馆活动　新奇有趣奖励多多

茶馆作为一个服务性行业也一定经常会搞些促销活动和每隔15分钟会触发一个小事件，其中最吸引人心的无疑就是抽奖啦。每个身在茶馆中的玩家都能参与，至于奖品，就是免费让玩家在茶馆中呆更长的时间咯。小赌怡情，在茶馆中经常会有赌徒要求与玩家一赌，只要玩家接受挑战就能和赌徒来上一局堪比赌神大战的比试了。只要玩家能胜出，就能获得非常稀有和珍贵的召唤兽图鉴及高额的经验啦。



另外玩家在茶馆中还会遇到一些新奇的小任务，比如说茶馆老板娘可能会要你鉴定一下一些物品，或者拿一下毛巾擦汗，只要你接受任务就可以获得额外的经验奖励哦，喝茶也不是光聊天那么简单的哦。多做任务多参与活动就能收获非常多，何乐不为呢？

大厅品茗　享受升级无限精彩

在茶馆大厅中玩家就可以一边品茗一边享受经验自动飞涨的快感，而在说书厅中这种快感更是会上升到一种令人咋舌的程度。10秒一次的经验上涨，保证了玩家即使不在电脑前，也可以轻松挂机，让自己的角色等级飞快上升。对于上班族和正在读书的玩家而言，混镖跑镖可以说是提供了一个挂机赚钱的平台，而茶馆则是一个让自己挂机混经验的好途径了。

试想一下，当玩家回到家或者一觉醒来发现自己的角色等级嗖嗖地上涨了一大块后，这种心情一定能让玩家笑得合不拢嘴的。不过要提醒玩家的是，虽然这样可以进行挂机但是千万不要过度，通宵挂机可是会沉迷的哦。玩家在这里可以开个小店，既享受卖东西的过程又可以享受快速升级的快感，聊聊天，谈谈心，人物等级就这样上去了。

江湖说书　领略如来奇幻世界

茶馆不仅能让玩家在其中聊天，更能给玩家提供一个放松的平台。如果玩家嫌茶馆大厅太过喧闹的话，大可以步入说书厅中去。在这里玩家可以摒弃外面世界的喧闹，品尝着上好的乌龙茶或是碧螺春，然后听听说书人精彩的评书。当一场半小时或是一小时的评书听完后，玩家会发现自己已经完全把身心放松下来了，再入江湖的时候一定会更轻松愉快。

说书人会说些关于游戏故事的东西，玩家可以在这里了解到如来神掌的故事原委，知道各人物的爱恨情仇。其实在这里要告诉大家一个小秘密，就是玩家所听到的说书人的内容很多都会出现在游戏中另一个环节《文状元》题名之中。看吧，喝茶听书还能有帮助，真是太奇妙了，玩家可要仔细听哦。



另外在说书厅里面玩家还可以购买绿茶、乌龙茶、碧螺春等名茶进行品茗，这些道具都可以给于玩家一定时间内不掉血收获更加丰厚的经验。好茶泡出好心情，玩家只要愿意，就绝对能在游戏中享受到阳光午后的惬意生活。

听书品茗，说了那么多有关茶馆的内容，玩家一定迫不及待想尝试一下这种轻松惬意、不用动弹的升级方式了。那还犹豫什么呢？快点加入到《如来神掌OL》的世界中来吧，这一切都不再是梦想了。挂机升级、聊天唠嗑、抽奖小赌，这一切都只有《如来神掌OL》的茶馆才能带给大家！

勇驰向前，光线飞车技能全体验

猛加速跳脱天

作为一款竞速类游戏，游戏中的车手都拥有一些超群的驾驶技能。游戏中的猛加速是一个初级技能，玩家很容易就可以掌握操作帮助玩家快速的起步，但是猛加速还有一个特别的作用，那就脱离围困。玩家在游戏中经常会遇到被围困的情况，例如在竞赛模式中被排在后排；许多玩家排队等一个热门任务NPC被其他车围起来；掉进一个街边狭窄的空间中，或者是被路边的台阶纠缠住等。这些情况下猛加速就体现出它的重要性了，这个技能可以帮助玩家快速摆脱。后两个情况还好说，不用着急可以慢慢磨出来，但是前面两个情况就需要玩家及时解决了。竞赛模式中一旦被排在后排也不必理会前排的车辆，应该盯紧屏幕上的倒数数字，当最后一个“1”字还未消失时就要连打上方向键，继而按下跳跃键。这是一个顺序的操作，不是同时的操作，让车辆在技能的驱使下加速起来，然后飞跃前排的车辆。当然，这两个操作间断的时间应该很短，因为留给玩家冲刺的距离很短。这个技术动作对前排玩家的心理打击是很严重的，从头上突然飞跃过去一个对手，而且是在一起步的时候，非常刺激。这个玩法相信只有在《光线飞车》中可以体会到。做任务被包围也可以这样操作，相信各位飞出去的一刹那，周围的人都会惊呆的。

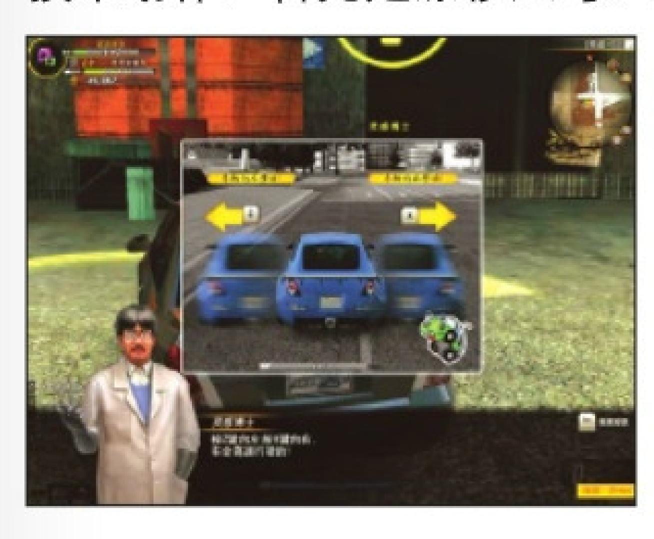


漂移、飘逸

对于过弯来说漂移是所有玩家都需要掌握的，游戏中玩家只需要将方向键与Shift键轻点，爱车就会画出美妙的弧线过弯。如果漂移技能掌握很好的话，可以准确地过弯，提高驾驶的乐趣。但是很多玩家忽视了漂移最大的缺点，那就是会降低车辆的速度，而且是巨大的，甚至在甩得过份的时候车辆可以直接降到二档，再起速就会非常的困难。但是这个困难并不是不可以解决，不过我们首先来解决入弯的问题。入弯点的选择是非常重要的，何时入弯、何处入弯是两大问题。入弯时间要视赛道的宽度，游戏地图是按照城市道路建设的，有六车道的宽路，也有一车道的单行线。宽路我们可以在车头接近入弯道时提前打方向盘，保持高速不用漂移加油门冲出去，因为车道的宽阔，我们可以很轻松地过弯。窄道则无法这样粗鲁地呼啸抹拐，我们要在离转弯口大半个车身的时候，就开始甩尾，车辆滑行一秒后车身经过漂移矫正好方向。如果想快速甩尾则应丢下油门键，车身会快速甩正方向，然后加速过弯，切勿将以前赛车游戏中死按油门不放的坏习惯带到《光线飞车》游戏中。

漂移技术动作详解

在以往的竞速类游戏中，笔者是尽可能地不漂移，但是在《光线飞车》中笔者改变了这个策略。笔者的操作方法是，在过弯时控制的不是速度，而是车头的方向。可以丢开油门降低车速，漂移完成后要求车辆甩尾不过也不欠，也就是要求车身线与车道尽量平行，而且要利用漂移大幅度降低车速到二挡将车辆的速度降低在60迈以下，然后利用猛加速功能。降低到二挡的原因是因为上了三挡后就无法使用猛加速功能了。也就是连打上方向键让车辆进入一个高速的状态，即把过弯分解为两个技术动作。首先是漂移入弯，追求的是方向正确；然后是高速上挡，冲击下一条赛道。因为猛加速期间方向是僵硬而不能控制的，当然猛加速的冲击僵硬时间并不是不可以处理。



侧滑的美丽

侧滑技能的作用是可以让车辆在高速行驶时，不降低车速向左或者是向右滑动。玩家在游戏中经常会遇见逆行的时候，如果是一辆车大可以跳跃过去，如果遇到是一个长长的车队是跳跃不过去的，更别说是遇到公交车了。所以侧滑技能是在这个时候使用的。需要注意的是侧滑后车辆闪开一边的距离是很长的，需要注意这一侧的其他车辆。其实如果不是在很宽阔的车道上笔者并不会肆意使用这个技能，笔者使用的方法是按两次侧滑。例如玩家一开始是向左边侧滑，滑动一定的距离后就用右侧滑抵消，这样的操作好处是可以让玩家闪开一定的距离，又不会因为闪得太多而撞到这一侧的其他车辆或者是建筑物，尤其是在窄道上一定要这样操作，不然后果是严重的。还要注意的是侧滑时切勿按方向键，至于为什么不要按各位试验一下就知道了。





推进器使用说明书

相信推进器Ctrl键各位都非常熟悉了吧，这是一个可以让车辆瞬间加速起来的技能。笔者这里只想说说使用推进器的心得。对于赛道来说弯道时使用推进器是浪费，因为漂移会大大降低推进器的速度，另外高速过弯是很危险的操作，经常会因为控制不住撞到NPC车辆而适得其反，所以推进器最好在直道中使用。推进器在直道上使用还有一个额外的好处，各位在游戏中一定会遇到大方向后车头不停甩头，走S形路的情况。这时候使用推进器可以修正玩家车辆的行驶路线，让车辆笔直向前。这里要说的是，在使用推进器前最好保持车头的方向正确，推进器被激活时不要左右动方向，这样会稍微影响到车辆的行驶速度。

蹦蹦跳跳

跳跃技能也是游戏中常用的。个人认为在游戏中能不跳跃就不跳，各位可以看见游戏中高阶玩家一般都是采取避让的策略去应对路面上的障碍，跳跃是不得已的情况下才使用的。有几种情况下跳跃是无法解决的：公交车迎面而来、车队迎面而来、玩家车辆对面而来，这三种情况下笔者建议各位还是使用侧滑避开为上策。在上坡道时跳跃通常会发生事故，而下坡道时则可以放肆地跳跃了。

《光线飞车》是一个可玩性较高的休闲游戏，尤其是在高速跑圈时，各种车辆迎面而来，这样的真实感是其他竞速类游戏没有的。相信随着版本更新，游戏的可玩性亦会随之提高。P



《光荣OL》游戏介绍

《光荣Online》是一款种族战争形态网络游戏。游戏秉承种族对立特点，在游戏中设定了两派对立的人物角色，分别是人族和兽族。而不同的种族又衍生出丰富的职业系统，如人族职业包括：勇猛的斗士、潜伏在各处的杀手、远攻的弓箭手、擅于施魔法的巫师和幻术师、以WIS为主的主教及祭司；兽族职业包括：高杀伤力的武士、高防御力的骑士、擅长远距离游击战的神射手、以INT为主的魔斗士和冷血斗士、速度最快的无影者。

游戏中还增加了国家系统与攻城系统，身为会长的玩家们将可带领成员们在所属公会中建立攻防要塞，藉以开垦资源以供制造日后攻城掠地用的道具、武器；而神之大地的要塞资源也将成为贩卖转换钱币之用，为所属公会创造收入，公会成员们可以在自己公会所属的商店中贩卖物品。



相信精美绝伦的画面，激烈的打斗场景，会让玩家仿佛置身于写实情境的中古世纪的战争场景！《光荣Online》不仅是热血男儿拼杀的天地，更是酷爱PK玩家的天堂。还等什么？拿起你的战刀，加入《光荣Online》吧，让我们为荣誉而战，为光荣而战！

游戏特点

《光荣Online》的最大特点即是种族对抗PK的魅力，精彩刺激的PVP战斗，游戏操作方便简捷（键盘＋鼠标操作模式）；动作魔法逼真酷炫；强大的国家及公会系统，使玩家尽情享受到PK带来的快感！

3D引擎　威力十足

在游戏中人物跳跃的特点得到了完美体现，每个村庄的特色建筑物与环境，皆因主题性的不同而改变呈现方式。另外，如水面上映像出真实环境倒影、人物角色在水中的呈现方式则会吐气冒泡并且动态呈现方式是游泳行进，都是粒子动力等效果的呈现。



动作特性　逼真特效

加入技能与武器攻击的各种动作变化与特殊效果，使连续动作更加华丽。透过键盘模式，快速切换攻击动作，还有咏唱技能的蓄气发动等，其控制系统都以强调动作特性为基础而不断进化。

PVP战斗　精彩刺激

在特定的条件下，为了扩张领域与生存空间，玩家可以对其他玩家进行攻击，对于敌对状态的玩家则可以随处厮杀。在Free PVP的条件下，可通过公会组织建立的要塞寻求庇护或自助，公会要塞的某些功能也能够对进行狩猎的玩家提供一定程度的保护。

战争形态　资源争夺

要塞一旦遭敌对公会攻击，必须面临重新建立要塞或进行占领其它要塞的命运。除了公会要塞资源的拥有外，还可成为公会成员的重生点等。更值得一提的是在要塞范围内的怪物只属于领主公会所有或其友好公会可以共同分享。玩家在游戏不断的战斗纷争中，能够深刻体会战争形态的含义。

据悉，网游公司泥巴潭将同期推出另一款网游新作《魔幻大陆》。此款游戏更堪称为魔幻游戏的巅峰之作，拥有完美的职业平衡性。除此之外，游戏独创的武器成长系统、千人热血的攻城战、战无不胜的变异宠物都将成为玩家津津乐道的焦点。

随着《光荣OL》与《魔幻大陆》这两款网游力作上市，泥巴潭公司富有开创性和创新性的大型市场活动暨“玩游戏送房产 圆你住房梦”助游计划在全国拉开序幕。活动将采用福彩30选7的规则，玩家在游戏中打怪升级都可免费获取彩票，最终开奖结果与全国福彩中奖号码一致，大奖即山东青岛海景房一套。为了住房的崇高目标，向泥巴潭网游进发吧！

系统基本需求

操作系统： 中文Windows 98 / ME / 2000 / XP
CPU： Intel Pentium 3 1G或Athlon 1G以上
内存： 256MB以上
显卡： 支持DirectX 8.1之GeForce2 or RADEON 7000以上
声卡： 支持DirecX 8.1之音效卡
硬盘容量： 3GB以上
操作设备： 鼠标及键盘
连线装备： 56k以上数据/ ADSL / Cable

建议配备

操作系统： 中文Windows 98 / ME / 2000 / XP
CPU： Intel Pentium 4 2G or AtholonXP 2500+以上
内存： 512MB以上
显卡： 支持DirectX 8.1之GeForceFX or RADEON 8500以上
声卡： 支持DirecX 8.1之音效卡
硬盘容量： 3GB以上
操作设备： 鼠标及键盘
连线装备： ADSL / Cable

《梦幻西游——法宝传奇》

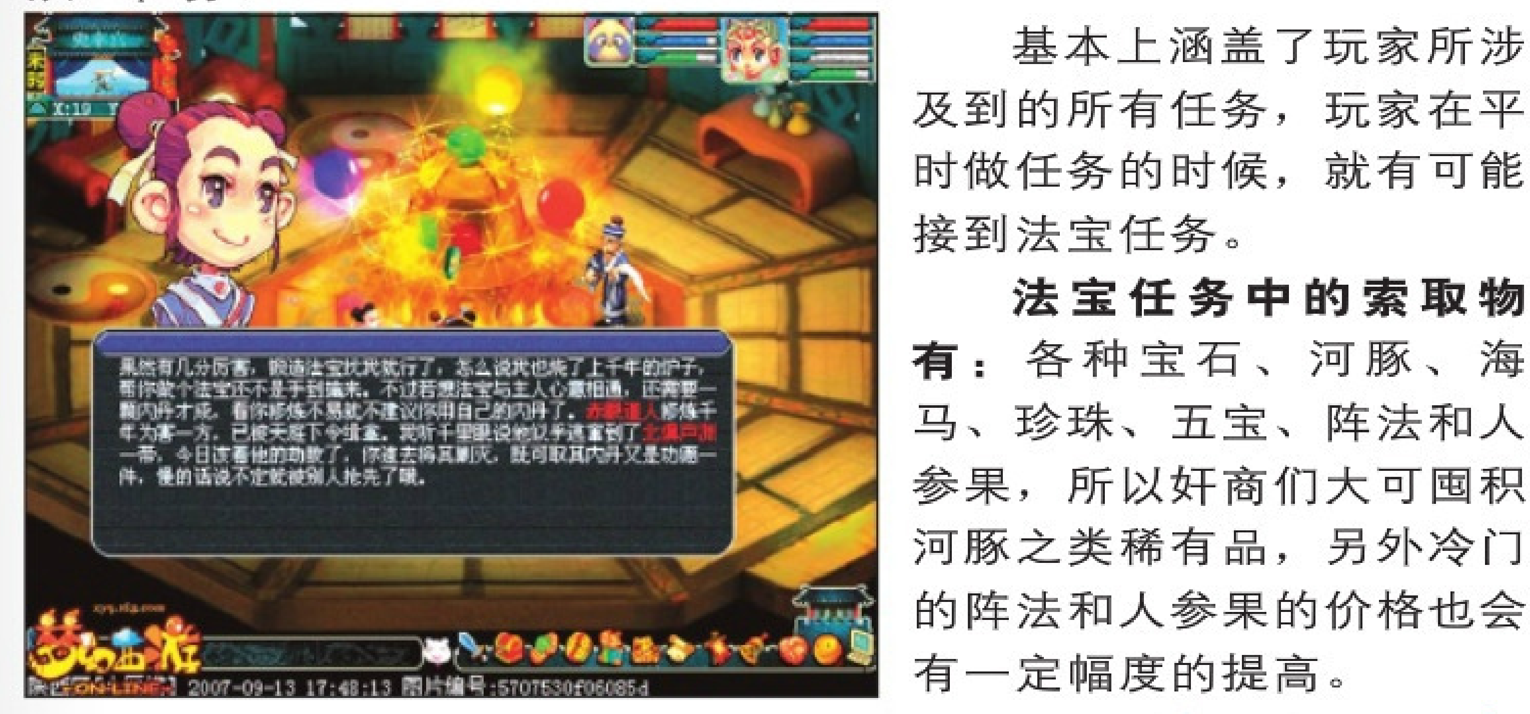
法宝任务FAQ

《梦幻西游》新资料片《法宝传奇》的隆重登场，给目前的战斗系统注入新鲜血液，同时增加战斗的技巧性。法宝的种类众多，用途各异，来源也很广泛，部分为天地间自然所生，更多的是人为锻造。法宝具有灵性，并非普通神兵利器，能随主人心意而动。法宝都可以修炼，所谓的修炼，是加强法宝与自身的联系。因为法宝都有灵性，修炼就类似于让法宝认同修炼者，这样就能更好地发挥法宝本身性能。

玩家在参加以下的常规任务时，将有一定几率领取到法宝材料任务：

单人任务包括：师门任务、押镖任务、官职任务、帮派任务。

多人任务包括：种族任务、捉鬼任务、鬼王任务、封妖任务、妖王任务。


法宝任务

基本上涵盖了玩家所涉及到的所有任务，玩家在平时做任务的时候，就有可能接到法宝任务。

法宝任务中的索取物有：各种宝石、河豚、海马、珍珠、五宝、阵法和人参果，所以奸商们大可囤积河豚之类稀有品，另外冷门的阵法和人参果的价格也会有一定幅度的提高。

法宝材料收集任务包括3类：


使用断线木偶

1.猜拳：如果是组队去点，会发现只有玩家一个人进入了战斗，其他人都是观战状态。对面的NPC是赌徒形象，双方各3000血，每回合玩家可以在石头、剪子、布3种手势中进行选择，每次赢对方会扣掉对方1000血，扣完对方3000血即获胜，可以直接拿到材料。输了不计算死亡，再点NPC就可以继续猜拳，猜赢为止，不限次数。

2.寻物：NPC要求寻找某种物品换取材料，具体物品包括：河豚（品质不限）、珍珠（等级不限）、鬼谷子（种类不限）、某种宝石（等级不限）、人参果（种类不限）、道德经、海马、夜光珠等，建议收集一些备用。

3.杀怪：2人遇5个怪，3人遇6个怪。主怪小怪都可以封，怪物灵力比较高，法伤很强悍（130左右的法宝怪里面的魔王怪可以飞砂秒掉155DT600+血，160血孩子1000+血），有封系的最好见法系怪物直接封掉。建议技能修炼一般的玩家直接找高手帮杀吧，技能修炼过得去的，带个同等级的高封或者治疗门派也都可以顺利杀过，但是没封也没辅助就比较难了。

法宝的合成和锻造非常简单，只要玩家完成任务，获得锻造法宝所需要的材料即可，我们主要说一下法宝合成常见问题：

Q：接到了法宝任务，是不是必须完成后才能继续师门等常规任务呢？


月光宝盒合成

A：接完法宝任务可以直接继续接原先的常规任务，法宝任务不要求马上完成，不限时的（只有接内丹任务的时候才会限时完成）。

Q：法宝任务可以取消么？如果不完成任务，还能接到其他法宝任务么？

A：你可以选择不接，但只要接了就无法取消了。当前有法宝任务的话，就不会再触发法宝任务了。

Q：法宝可以交给别人去修炼，之后再拿回来么？

A：1级法宝可以，2级、3级法宝是没法给别人的，所以只有1级法宝可以交给别人帮忙修炼，2级、3级法宝的修炼只能玩家自己完成。

Q：法宝有固定的配方么？是不是可以自己选择要合成什么法宝？

A：可以肯定，每个法宝都有固定的材料组成，几个号接到过同样类型的法宝任务，索要的材料种类完全一样。但是自己是无法进行选择的。接法宝任务的时候就已经明确告诉了你，这个是什么法宝，况且即使有了固定配方也没用，因为法宝材料无法给与他人，也无法在任务没完成时接到其他的法宝任务去凑材料。

“法宝在手，天下我有”，谁将是法宝中的倚天剑、屠龙刀，还看玩家们自己去锻造和利用，未来的战斗会因为法宝系统的出现变得更加变化莫测，战术开发也将更加复杂和具有可变性，未来的法宝之战，我们拭目以待。P

《天龙八部》准正式版神器任务解析

11月1日，伴随着《天龙八部》准正式版的公测，更新了近80%新内容，天龙的玩家又有了新的玩头。作为一次重大的更新，准正式版的重头戏围绕着神器、珍兽、副本和新功能展开，它们的出现必将为目前的江湖带来新鲜的气象。作为玩家最关心的装备方面，神器，作为重中之重一直备受玩家关注，而它也许就具有改变现有江湖格局的力量。

神器时代来临

神器的获得目前所知有两个途径：通过神器任务“血浴神兵”获得或者通过官方举办的活动抽送。前段时间的准正式版意见征集活动就抽出了天龙第一把神器得主，竟然是个教师MM，可见巾帼不让须眉。

神器任务其实要求并不高，40级就可领取，在苏州欧冶子可领取神器任务“血浴神兵”。40级也正是大部分玩家真正开始融入游戏世界的起跑线。为了照顾新手玩家，准正式版公测后展开了“新兵夺宝”等活动，拜师、升级就可以得到“天马”这样的梦幻般道具。同时在新功能上，新增的一键全部拾取和自动锁敌功能，大大提升了新手玩家的练级效率。随身携带的活动日程表让新手尽快适应游戏提供了时间表，随时掌握，特别是棋局、宵小、反贼等全民活动，所以说1到40级并不那么艰难。

四大神器

目前开放有四大神器，分别对应单短、双短、环扇、刀枪四大类，可供九大门派的弟子选择使用。每一种神器都具有五星的装备品质，额外拥有独一无二的特殊附加技能。特别的是，领取神器任务需要玩家拥有



四大神器

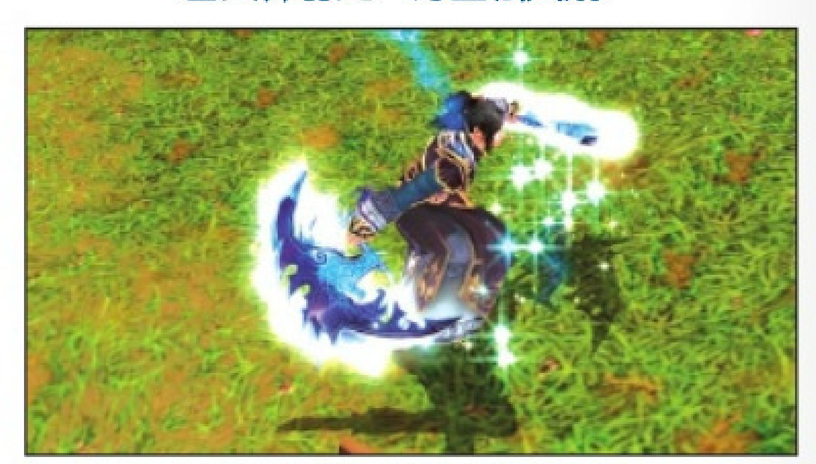
外功内功均为完美的双完美武器。当玩家拥有双完美的武器通过试练将会获得特殊道具“残缺的神节”。残缺的神节，虽然还具有神节的外壳，但英魂早已散尽。传说有一种新莽神符可以让神节重新燃起灵魂之火，重新唤醒寄宿其中的上古神灵，最终结合神器的特殊图样，就可以打造出极酷极炫的最强神器。关键道具包括“残缺的神节”“新莽神符”“连戎神节”“神器图样”，可通过日常活动、任务和打怪获得，增加了玩家平时打怪的创收。

神器领取心得

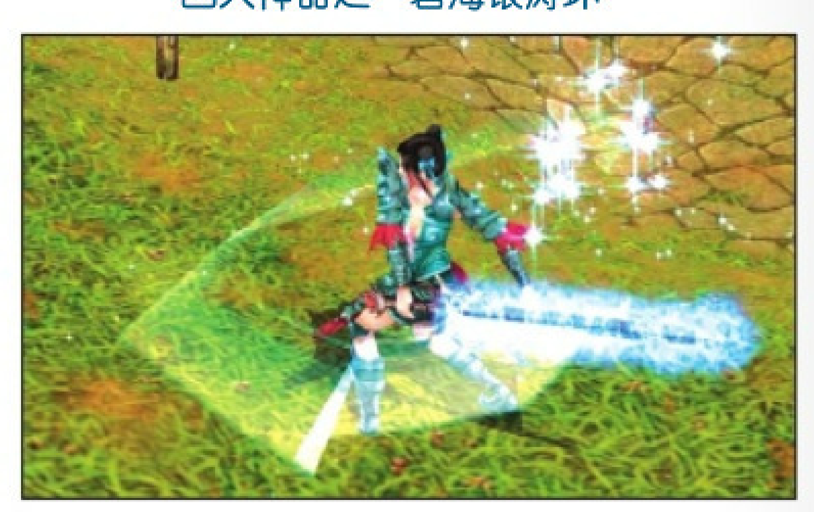
根据笔者实际体验来看，80级的双完美武器，完成任务后得到的是82级“神器”，也就是说，通过任务做出来的神器等级，是比你领取任务时提交的武器高2级的。所以大家最好按照自己的级别去选择双完美武器。也许正是考虑到玩家级别递增，避免神器成为鸡肋，所以神器具有武器等级提升的特殊待遇。提交级别低的双完美武器，再通过任务做成神器之后，可以继续加工升级。例如50多级的神器也可以升级到60、70、80、90甚至更高的级别。所以一时间收不到和自己级别一样的武器也不要着急，多做任务，收集升级材料，还是可以拿到自己心仪的武器的哦!



四大神器之“万壑松风扇”



四大神器之“碧海银涛环”



四大神器之“秋水无痕剑”



四大神器之“熔金落日刀”

关键词：

双完美：神器任务需要一件双完美资质的武器，所谓的双完美就是指玩家武器的外功和内功资质都是“完美”级别。普通武器可通过鉴定查出自己武器的资质品级，品级高的武器会提升相当多的攻击属性。

任务道具：神器任务相关的任务道具有“残缺的神节”“新莽神符”“连戎神节”“神器图样”，据笔者经验，早在30级就可以开始获得神器任务的相关道具，例如“新莽神符”可通过30级任务“一个都不能跑”获得。所以要想获得神器，细心的玩家30级就可以开始准备。

总体来说，神器的使用有两个方向。一是对高级装备的向往，通过自己的努力就能获得神器，只是时间问题。此后的重点将是如何选择适合自己的神器，如何将它继续强化打造成称心如意的杀怪利器。另一方面，配合准正式版的竞技场支持数百人群体竞技PK的需求，成为此类大型PK战场的必备武器。作为各个帮派的帮主，如何让自己的成员获得更多的神器，如何带领他们进入神器时代，都是不得不面对的问题。当然，游戏的乐趣还有很多，更多的乐趣留待大家自己去找寻吧！



获得神器的玩家　　任务流程

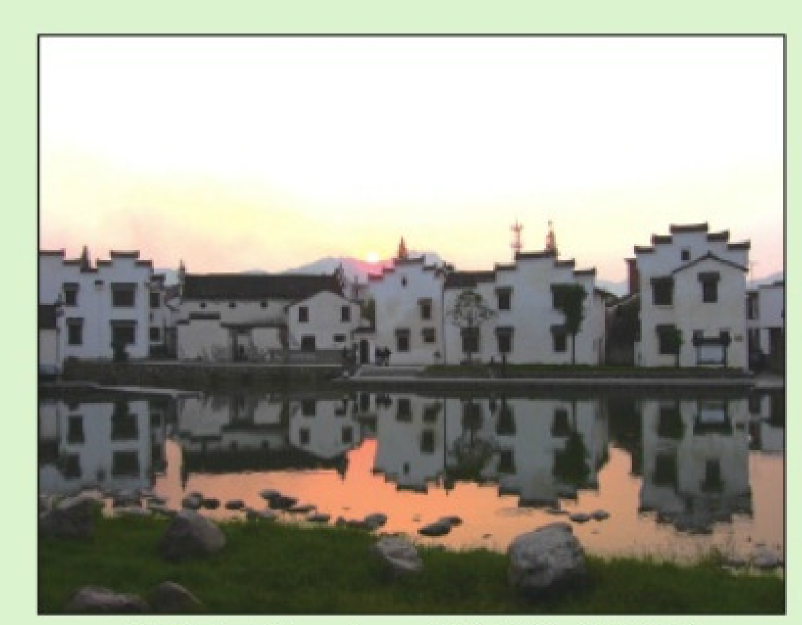


天畅科技《三国传奇》龙门首发

■ 本刊记者 大漠小虾（杭州报道）


首发仪式现场场面壮观，发布会和节目表演也吸引了附近的乡亲驻足观看

10月18日，杭州天畅科技在浙江省富阳市的龙门古镇隆重举行了网络游戏《三国传奇》（原《赤壁Online》）的首发仪式，来自全国各地的上百家媒体、区域运营商和渠道商及玩家代表前往参与。龙门古镇是三国时期吴国皇帝孙权的故里，是著名的国家4A级景区。在这样一个充满古意的小镇中举行首发仪式，也显示了主办方凸现其游戏中文化韵味的良苦用心。作为对本地区文化产业的关注，杭州电视台和西湖之声广播电台也对《三国传奇》首发仪式进行了转播。据悉，这是首次完整进行电视和广播现场转播的网游首发仪式。仪式于当日下午3时在龙门古镇的校场上举行。在歌舞表演之后，天畅科技董事长郭羽登台，亲自为身着古装的《三国传奇》区域推广代表授旗。推广大军在现场“誓师”，宣告《三国传奇》的运营之战正式打响。随后，选自民间的8位演员登台亮相，分别扮演关羽、张飞、赵云以及《三国传奇》中的5位主角，进行了精彩的Cosplay表演，浓郁的三国气息遍布整个龙门校场。16时许，天畅科技精心设计的龙门古镇探宝之旅正式开始。参加首发仪式的嘉宾从古镇的门票大伯处出发，根据简单的任务简报，在镇中寻找货郎、士兵、铁匠以及店小二4名由真人扮演的NPC。每名NPC都会给“玩家”出一个“难题”，有智力问答，也有射箭比赛。完成这些挑战之后，“玩家”才能得到下一名NPC位置的提示信息，从而一步步完成这次十分特别实景游戏任务。据郭羽介绍，整个富有魅力的龙门古镇以及古镇探宝任务，都被原封不动地移植到《三国传奇》中，等待着更多玩家的探索。据天畅科技透露，《三国传奇》的封测已于10月19日圆满结束，游戏的内测定于10月底或11月初顺利展开。P


这里秀丽的一山一水都被搬入游戏中



泥巴潭推广新策略，玩游戏送房子

据悉，网游运营商泥巴潭将在今年年底推出两款新网游——《光荣Online》与《魔幻大陆》。这两款游戏分别针对不同的网游玩家。《光荣Online》号称是“国内首款成人PK网游”，其“键盘连续技”操作与“跳跃性打斗”是游戏一大亮点，适合酷爱格斗游戏的玩家；《魔幻大陆》则带有一定的魔幻色彩，游戏的武器成长系统、千人攻城战、变异宠物是其主要特色。随着《光荣Online》定于11月22日开始的公测，泥巴潭将同时推出大型市场活动暨“玩游戏送房产，圆你住房梦”助游计划。这次全国性活动将采用福彩30选7的规则，玩家在游戏中打怪升级都可免费获取彩票，最终开奖结果则与全国福彩中奖号码一致。大奖为山东省青岛市的海景房一套。

G联赛第3赛季11月1日闪亮登场



G联赛2007年度第3赛季的号角已吹响。由上海文广互动电视有限公司（SiTV）主办，联合游戏风云GamesTV及PLU游戏娱乐平台共同打造的国内首个电子竞技电视联赛《全国电子竞技电视联赛》（G联赛）自4月12日正式启动以来，进行了2个赛季历时6个多月的比赛。G联赛第3赛季于2007年11月1日正式开赛。赛事项目除了CS职业战队电视联赛，星际、魔兽明星超级联赛，高校魔兽城际交流赛，FIFA等五大经典项目之外，还新增设了DOTA项目。另外，比赛时间上也由前两个赛季的每天直播，改为每周四至周日直播。

中国青少年电子竞技大赛正式启动

2007年10月11日，由共青团中央网络影视中心、中国青少年网络协会、中青网、中青基业文化有限公司共同主办



的国内最大规模数字娱乐文化活动——中国青少年电子竞技大赛鸣锣开赛。同时，中国电子竞技业界第一个协会组织，中国青少年网络协会电子竞技工作委员会同步成立。此次大赛是由团中央等14部委，联合实施“中国青少年绿色网络行动”而发起举办的。大赛将以广受青少年喜爱，没有色情暴力内容的“斗地主”“爱心扑克”“中国象棋”3款游戏为比赛项目，采取线上线下全国范围内五大赛区预选的方式展开，总决赛将于2008年4月在上海举行。

“绿色正版.健康校园行”11月重装登场

“绿色正版.健康校园行”活动由中国游戏出版者工作委员会和中国版权保护中心联合主办，网元网（http://www.ccnec.com）承办。本次活动从2007年3月31日起，在全国12个城市（北京、沈阳、天津、济南、青岛、上海、南京、成都、西安、武汉、广州、深圳）的50所高校展开。3月至6月已完成北方20所高校巡展活动，在行业内掀起绿色健康正版游戏的活动高潮。从11月起，30场高校巡展活动将继续在其他各城市陆续展开，首战将在西安打响。活动除了获得世界知名游戏公司包括EA、UBI、KOEI和宇峻奥汀的共同参与之外，也获得了包括瀚视奇、美奇、NVIDIA、影驰、赛钛客等世界知名厂商的支持。通过高校巡展活动，主办方把平日只有在展会中才能见到的游戏展，生动地带到全国各地的大学校园中，让同学们可以健康快乐地体验绿色正版软件产品，还有机会获得由赞助商提供的奖品。

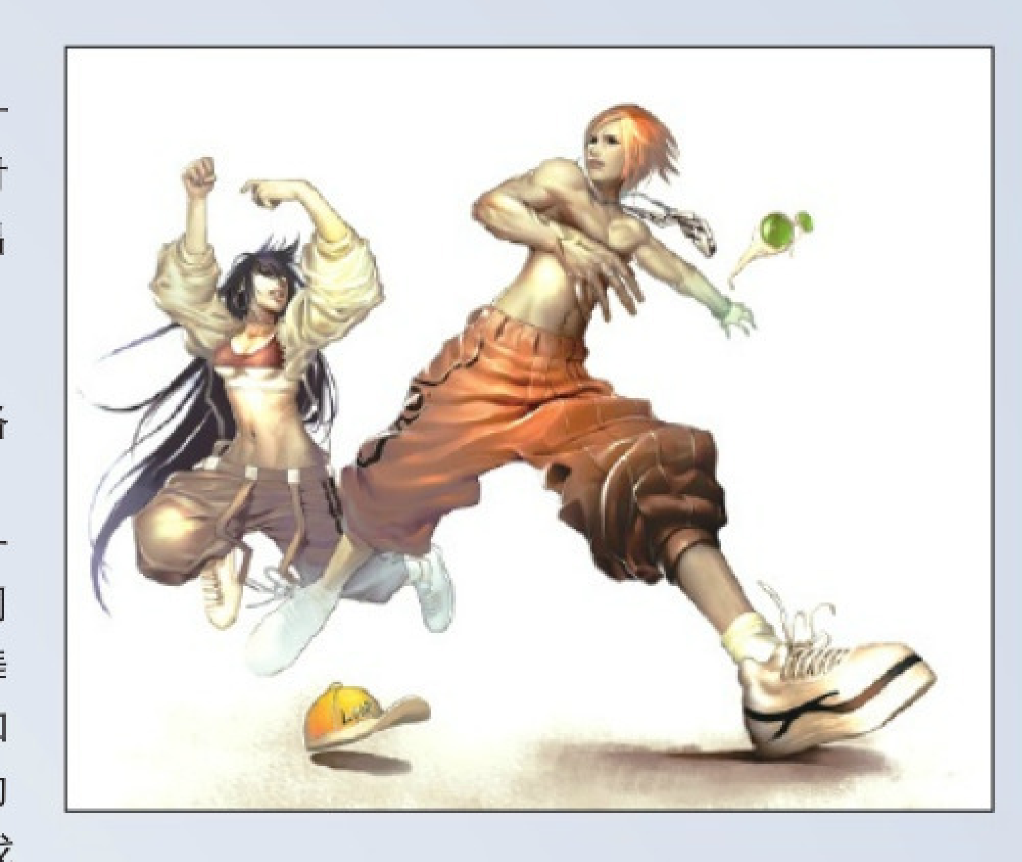
英特尔携宝马索伯车队与玩家对抗

2007年10月3日，在2007年世界一级方程式中国大奖赛即将拉开帷幕前夕，宝马索伯F1车队试车手Timo Glock与“英特尔杯”跑跑卡丁车上海地区冠军率先开战，进行了一场以真实卡丁车和虚拟游戏交互进行的PK。而来自上海地区数百名“英特尔杯”跑跑卡丁车选手聚集在上海五角场万达广场，为争夺这个机会进行角逐。同时，一场沪杭之间的对抗赛在两个地区的高手之间进行。赛后，Timo Glock给获奖选手颁发了奖项并赠送了宝马索伯F1车队车手签名礼品。



英特尔（中国）有限公司华东区总经理张健与宝马索伯F1车队试车手Timo Glock，在F1赛车前共同为F1车迷签名

完美时空将推出新一代舞蹈类游戏



据透露，刚刚完成上市计划的北京完美时空，继成功推出《完美世界》《武林外传》《诛仙》等网络游戏产品之后，将于近期发布一款音乐舞蹈类网络游戏。除了舞蹈、编辑舞步和社交这些基本的元素之外，游戏最特别的地方，就是对其他跳舞类游戏里从来都没有被仔细刻画过的“头发”十分感兴趣。游戏开发者认为，舞者的头发在一段舞蹈的高潮部分是最美的，因此对一个角色秀发的表现也许真的可以让你眼前一亮。另外，开发者旨在将整个游戏建成一个完全的社区，让它成为一个可以在工作学习结束之余，放松心情、缓解压力的休闲场所。玩家不仅可在这里跳舞嬉戏，还可走进这里的“街区”，逛商场、遛宠物、去海滨公园散步，并且允许玩家在一个3D空间里设计和装饰自己的家。而宠物、结婚，甚至是婚后养育爱的结晶，这些MMORPG里常见的元素也会出现在这款游戏中。尤其是婚后养育的小宝宝，不仅仅是一个漂亮的摆设，你还能带着他（她）一起游戏、跳舞，共同迎战打上门来挑战的对手。这款理念十分新颖的游戏目前传说有《热舞》等多个名字，但这些都没得到完美时空官方的确认。据悉，游戏有可能在今年年底前后展开小范围测试。

EA单机网游双剑合璧　囊括多款金翎重奖

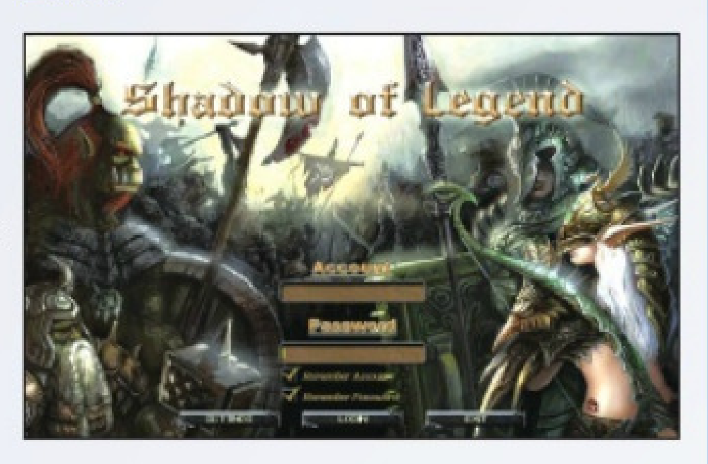




国内游戏行业年度盛事——2007年度ChinaJoy展会优秀游戏评选大赛“金翎奖”获奖名单日前揭晓。美国艺电（EA）3款单机游戏获奖。其中《极品飞车——街头狂飙》和《模拟人生——生活物语》获得“玩家最期待的PC单机游戏”奖，《命令与征服3——泰伯利亚战争》获得“玩家最喜爱的PC单机游戏”奖。同时，EA首次推出的两款网游巨作《EA SPORTS FIFA Online》和《战锤

Online——决战世纪》，获得了“玩家最期待的十大网络游戏”和“最佳境外网络游戏”的奖项。

《暗影神迹》终极技术封测

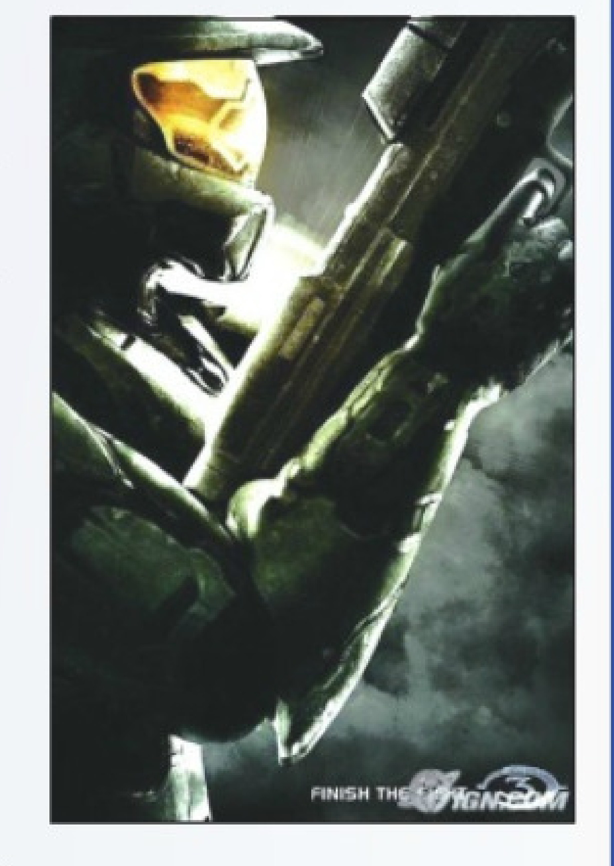


由智川公司运营的欧美幻想风格大型MMORPG《暗影神迹》（Shadow of Legend），于10月进入终极技术封测阶段。更有气势的游戏画面、更人性化的游戏操作、更有趣的游戏任务、更丰富的职业技能等待玩家的尝试，有兴趣的玩家可以关注游戏官方网站www.52sol.com。



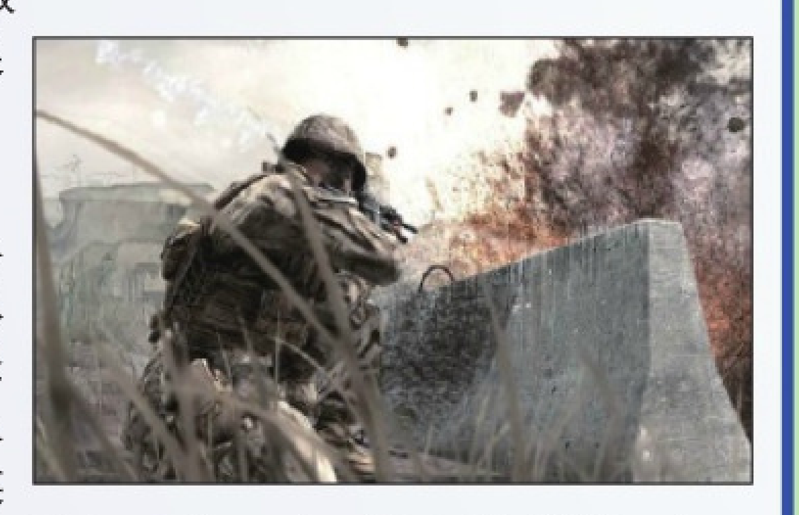
晶合人物

士官长（MASTER CHIEF）



由于Xbox 360超大作《光环3》发售以来频频创造佳绩，发售24小时就创下娱乐界最高单日1.7亿美元的营业额，同时也让Xbox 360北美主机销量增长到50万台以上。北美10月份第一周的电影票房惨跌到只有8000万美元，着实是自1999年以来最惨的10月份单周票房成绩。外界也认为票房成绩跌落跟《光环3》热买有关，因为《光环3》的主力购买人群是18到34岁之间，这与看电影的人群十分类似。这些玩家把时间都花费在扮演《光环3》的“士官长”身上，所以没有时间去看电影。

《使命召唤4》游戏内容曝光



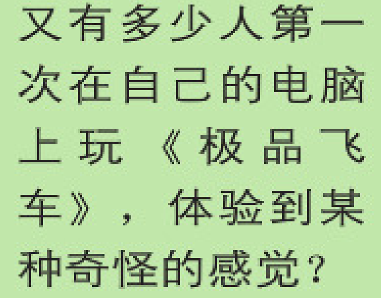
记得今年E3上微软的专题发布会上展示的《使命召唤4》游戏演示视频片段，是整个会场上最让人难忘的一段记忆。从那时起，很多人就坚信，这个游戏的单人任务会相当刺激。英国的OXM杂志的11月号上刊登了对于很多游戏的打分，其中《使命召唤4》得到10分制的9分评价。该杂志对于《使命召唤4》单机任务做出如下评价：“优点：老道的故事讲述方式相当吸引人，有极其宏大的战争场面，聪明的节奏变化。缺点：游戏相当的紧凑，但太短了！”据传闻，游戏的单人故事模式仅有5到6个小时。看来对于玩家来说，上网对战才是这个游戏的最终归宿。



晶合快评

狂野的梦

■本刊记者 生铁



赛车游戏，我相信所有玩过游戏的人都该玩过这个类型的游戏。有多少人对FC上的《火箭车》记忆犹新？有多少人对游戏厅里的《世嘉拉力》流连忘返？又有多少人第一次在自己的电脑上玩《极品飞车》，体验到某种奇怪的感觉？


PGR4的雨中画面


NFS ProStreet的最新截图

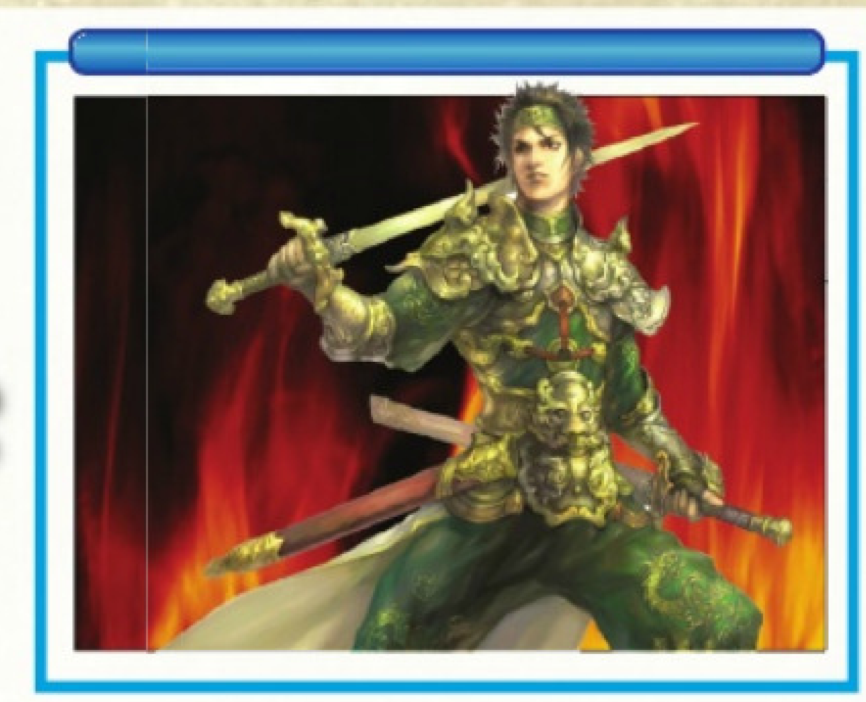
随着时间的流逝，赛车游戏的画面有了天翻地覆的改变。就拿今年E3和TGS上热推的赛车大作Project Gotham Racing 4来说吧，你不仅可以在游戏里看到下雪、下雨，而且可以亲眼看到雨天里水珠会溅落车身上，从车窗上慢慢滑落，并且从轮胎上飞溅出去。如果是寒冷雪天的赛道，以车内视角会看到雨刮器在风挡玻璃上的冰凌上留下的刮痕。高速运动时会有额外的晃动和运动模糊特效。在游戏里有一条上海的赛道，在里面可以看到南京路上几乎所有的商店和饭馆。当笔者在微软发布会的试玩间里尝试这款游戏时，不禁感叹游戏的进步。

极品飞车的第11代作品NFS ProStreet也发布了最新的游戏截图。从这些截图里，笔者不禁感叹——这还是游戏的画面么？想当年，在《极品飞车》第2代作品中，还收录了大量真实的汽车展示录像，而在今天，什么实车录像、片头CG——这一切都不需要了，游戏里的车，比录像里的真车还要光鲜迷人。

但是，我承认，无论是以前在香港试玩《极品飞车——最高通缉》，还是在美国试玩Project Gotham Racing 4，都没有了第一次在《极品飞车3》当中第一次见到车身反光时的激情了。无论PGR4里的雨滴效果如何惊人，我首先想起的，仍是《极品飞车——保时捷之旅》里那条下着雨的孤独的城市高速路赛道。我不是说《极品飞车》是了不起的游戏（实际上，它是一款我个人觉得始终缺乏天赋的赛车游戏），也不是怀旧，而是对现在的新游戏保持某种怀疑的姿态——这些新一代的游戏制作人们，在他们的集团大公司里，真的做出了他们想要的创新么？其实一款真正好的赛车游戏，真的不需要太多类似真实的雨滴这样的东西。如果说驾驶感，《异尘余生2》里在大地图上那个象征性的开车画面，同样给我留下了风尘仆仆、一路狂野的记忆。P

三国群英传VII 更多细节披露

■北京 小柔柔



策略	制作：宇峻奥汀	上市日期：2007年底
	发行：游戏天堂	推荐度：★★★★

在今年第20期的《三国群英传Ⅶ》中，已经为各位大致介绍过本作的各项新系统以及内容，而众所期待的新式兵种的神秘能力、造型则会在本报道中全数曝光！其实在群雄并起的三国，一个人即使再骁勇善战也是孤胆英雄，能成就一方霸业者多擅用兵，所以在本作众多改进与革新中率先介绍新增兵种。大家一起来先睹为快吧！

士兵最终进化，弓骑大显神威

在七代中，增加了弓骑兵系列的类型，各式兵种将获得再一次进化的机会。在调度兵种及战场的规划上，玩家拥有更加弹性的选择。

骑兵，一直是快速横扫战场的重要兵种，同时也是玩家们最倚重的锐器，其缺点就是惧怕枪兵的攻击。不过在本作中，新增加了弓骑兵的兵种，不但能远距离攻击敌人，还能杀入敌阵予以痛击。

1.弓骑兵： 属于抛射兵种，可在己方的掩护之下进行攻击，兼具骑兵的机动力以及弓兵远距攻击力。骑兵的天敌是枪兵，他们有较好的应变能力，但在提高机动力的同时，也舍弃了部分的命中率。

2.重弓骑兵： 强化后的弓骑兵，不但拥有更高的攻击力与耐力，本身的射击能力也大幅提高，缺点是近战的能力不强。如能配合己方掩护攻击，将会是战场上的制胜关键。

不论是弓骑兵，还是后期的狻猊铁骑，骑兵大都肩负着前锋杀敌、冲毁阵地的重任。因此在下达攻击指令之前，要特别小心敌军的枪兵埋伏，才是安稳获胜之道。

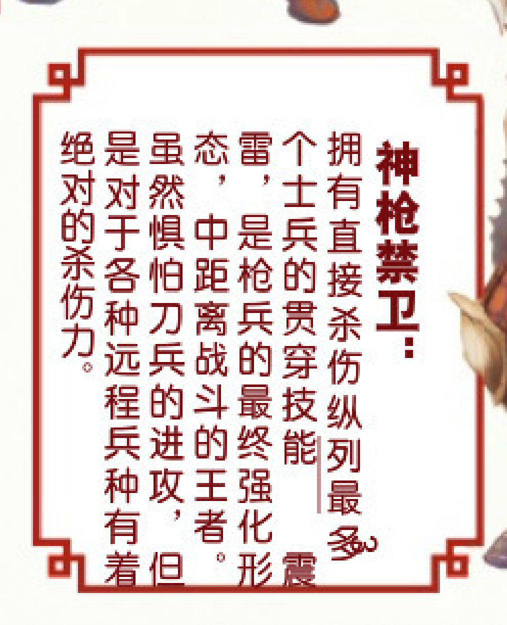
狻猊铁骑： 拥有无视对手防御力，能直接给予打击的攻击技能重击，是战场上最强力的兵种。骑兵兵种的最终强化形态，拥有惊人的耐力与杀伤力，除了枪兵之外，几乎无人可与之抗衡。

禁卫扭乾坤，战意冠三军

在战场上近距离的刀兵相接是在所难免的，而以往常被低估的近战系列的兵种，在本作中将提升到更高的境界。不但能当先冲入敌阵、近身斩敌，还能以大范围的技能给予重创，同时在外型上也比以前作品中要显得威猛许多哦。

在本作中近距离的兵种，其战力也再次获得提升。除了增强实力之外，还能使出大范围的攻击技。尤其是处于战况不利时，更能发挥惊人的效果，一改过往威力较为不足的状况。

神剑禁卫： 刀兵剑兵系列的最终强化形态，可说是近战步兵兵种中的王者。不但威力惊人，还拥有可以进行大范围杀伤的特技斩铁，最多可同时杀伤人。一旦现身战场，绝对是扭转战局的关键性武力！



神枪禁卫： 拥有直接杀伤纵列最多个士兵的贯穿技能震雷，是枪兵的最终强化形态，中距离战斗的王者。虽然惧怕刀兵的进攻，但是对于各种远程兵种有着绝对的杀伤力。

女兵变主力，舞动化人心

以往女性兵种大多担任辅助攻击的角色，总是给人较为薄弱的印象。而在本作中，特别将女兵能力向上提升。不但具有媚惑敌方化为我方的战力，到后期时甚至还能将死者返回到战场上。

这次的女兵有别于前作的表现，将可大幅提升战术性的运用、价值。特别是在我方处于劣势时，还能让我方逐渐转到优势的局面。



舞娘： 本作新增的近战士兵，虽然近战能力不如一般正规兵，但是对于飞行武器的防护力却十分优秀。尤其本身还具有特殊的诱惑攻击，可以媚惑敌方士兵为我方所用。

星官： 对于尸兵、神怪等敌人有极大的攻击力，女兵的最终强化兵种。除了可进行远距离攻击外，还具备召唤我方死亡士兵回到战场继续战斗的神奇能力！

舞姬： 强化后的舞娘。强化了原来并非十分擅长的近战能力，同时媚惑的能力也更为强大，可以比舞娘更频繁地媚惑敌方士兵。运用得当的话，可为

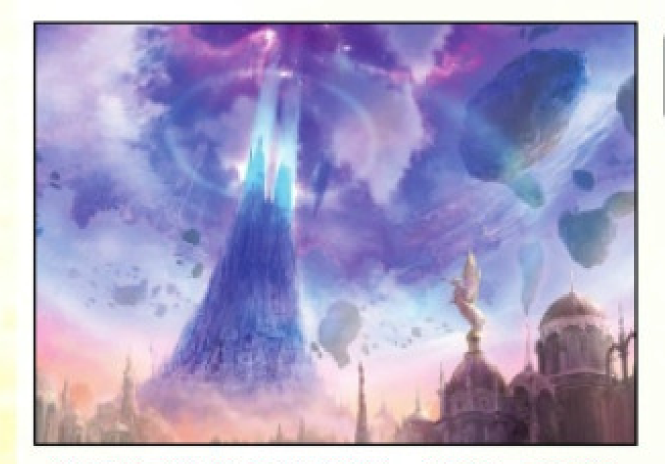
Aion：The Tower Of Eternity
《永恒之塔Aion》奇幻魔境的新世界

■ 北京 白金浪人



大型多人在线	制作：NCsoft	上市日期：2008第二季度
	发行：NCsoft	推荐度：★★★★★

《永恒之塔Aion》是韩国网游巨头NCsoft从2004年起投入了大量游戏开发精英和各种技术资源制作的MMORPG，官方一直对外宣传本作将是一款创时代的经典网游。游戏目前已在E3和德国电玩展上对玩家展示并提供过试玩，玩家对其认可度很高。《永恒之塔Aion》极有可能成为2008年游戏界的又一惊喜！


游戏凭借优秀的引擎，实现了真实感极强的天空和远景色

游戏画面和音乐

体验过《永恒之塔Aion》的玩家对游戏中画面的拟真和质感表示非常赞赏。其实，游戏画面的秘密在于它采用了和单机大作《孤岛危机》（Crysis）同样的业内最尖端的Cryengine2引擎。不光是人物的模型细腻、光效出众（在不同的角度，可以看到不同人物的身体和铠甲突起部分的阴影），而且在飞翔或移动时，画面还会出现像现实生活中开车、骑自行车，甚至快跑都会出现的景物运动模糊的效果。加上这个引擎特有的远景变焦效果，远处的景物不再像其他3D游戏那样是一片模糊的雾化效果，而变得更清晰明亮，而且会随着你的距离靠近变得越来越清晰细腻，感觉画面更加贴近真实世界。

游戏主要强调奇幻和自然。天空明朗，水面如镜、清澈见底，到处遍布各种奇幻的生物和植物；天上悬浮着云雾缭绕的天空之城，还有顶天立地的通天之塔。只要你的电脑配置够强，效果全开，游戏的场景已经细化到可以看清一片小小的树叶、一条小鱼、一只贝壳的程度。再配上由韩国的游戏音乐大师梁邦彦精心制作的集东方神秘和欧洲典雅于一体的音乐，简直就像是《最终幻想》系列中的魔幻世界！现在这个世界并非只存在于游戏厂商精心准备的展示CG中，而是变成了玩家可以亲身体会的游戏世界。

游戏世界设计

NCsoft一度宣称，本作拥有与《天堂Ⅱ》等现行MMORPG完全不同的风格。开发小组力图在游戏中实现“让玩家的行动来左右世界的变化，然后世界的变化再反过来影响玩家的这种循环关系”“3个种族纷争的世界”和“不同于科幻小说以及幻想风格的原创世界”。

目前的网络游戏，玩家都是不可改变地接受游戏设计者的限制，还没有游戏之间的互动能够改变游戏世界的。举例来说，如果玩家常常聚集在一个城市交易，那么这里就会成为繁荣的交易中心，不光是玩家能出售新的货物，连NPC都能出售其他城市没有的奇特货品。而地图扩展，也不再依靠补丁或资料片，玩家可通过自己的行动去探索新的区域，游戏甚至会开放由玩家建造地下城的设定。游戏中，玩家将真正决定自己和世界的命运。因此，未来游戏各个服务器的世界面貌状况也会不同，将会完全由玩家行动的不同而呈现截然不同的游戏世界与游戏环境。

在游戏中，角色只要到达一定等级，都有自由飞行的能力。也就是说，在游戏中，你可以不借助坐骑，靠自己的翅膀就可自由地飞翔到你想去的地方。

3个种族和战斗设置

游戏设计的阵营系统有天族、魔族和龙族，故事主要围绕这三者的战争展开。每个种族都有自己的领地，天族在天界、魔族在魔域……每个空间都是特色鲜明的。3个种族的交战地则是在被称作天界和魔界之间的地区：异度空间。这是一个被设计成扭曲的迷离空间，这里四处交错着不知通向何处的楼梯，漂浮着无数巨大的陨石。玩家就如同漂浮在太空中作战一般，感觉非常过瘾！

另外，游戏的战斗场面非常壮观，不但有阵营之间的攻城战斗，早在今年6月NCsoft接受采访时还曾公布，会在游戏中出现上千人才能攻打下来的游戏Boss。想象一下，你和一个由玩家组成的军团在天空中飞行，围攻一个站立在天地之间的巨人会是一种什么样的激昂场面！

游戏中，同一种怪物会因为等级的提高而改变外貌和体积

游戏中的3个种族并非始终敌对。天族和魔族可以携手来攻击龙族，也可以笼络NPC当作同伴，缩小敌对玩家的领土范围。游戏并不是单纯的PvP那么简单，利用第三势力作战也成为PvP的一种元素，成为战斗中重要的战略。本作还力图开创PvPvE战斗的新模式，包括设计多种崭新形态的怪物，用前所未见的方式攻击玩家等，让玩家在游戏中的冒险更加富有新鲜感。

相见2008

游戏风格融合着东方神秘和魔幻想象，拥有高贵形象的人物角色、庞大细腻的世界，透着那么一股清新的艺术气息。据官方最新消息，游戏将在2008年第二季度上市。届时，我们就可知道《永恒之塔Aion》是否真的是值得期待的新网游理想国！



漢之雲 軒轅劍外傳 獨家大揭秘 二

晶合实验室 云裳

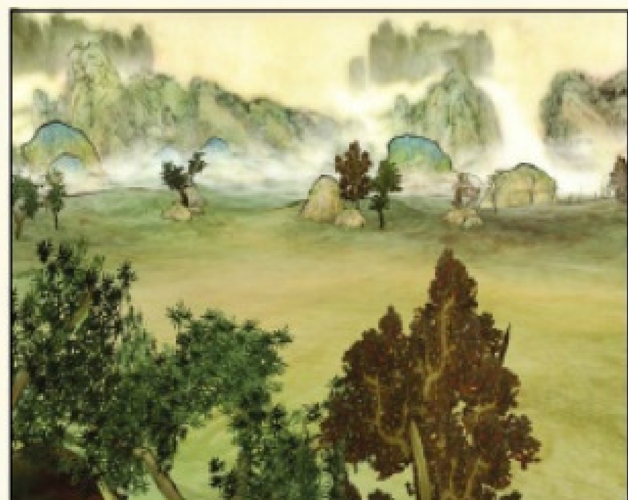
这次《轩辕剑外传——汉之云》的制作，除了故事回到中国历史的架构上外，美术目标也已定下——朝向中国山水画风上发展。

《轩辕剑》系列的风格，一直希望能朝中国水墨画的方向前进，包括人物的设定、接口设计、场景的制作等，其中又以战斗背景呈现的视觉效果为重。故制作小组此次针对战斗背景方面研究许久，希望在全3D成像的游戏画面里，亦能让玩家感受到水墨的质感！



场景图

开发初期，美术团队从各地找来许许多多的山水图册，还有数百张中国各地历史场景的照片。每天不断地比较、分析，试图从中找出最适合“汉之云”的画风和场景风格。



水墨般的场景

中国水墨派别众多，各朝代名家的表现方法都独具特色，着实难以取舍。界画、没骨、泼墨等表现手法，需选择其一，在目前所能提供的技术条件下进行完整的呈现。在开发初期，美术小组的成员们尝试了数百张草图，每天挑灯夜战。在反复的尝试中，最终大家一致通过选择大对象描边、小细节以点染的方式处理，不去做派别与手法的区分，意在以呈现水墨的感觉为主，终于制作出“汉之云”特色山水画。这一点玩家可以通过本作中水墨般的场景体会出来。

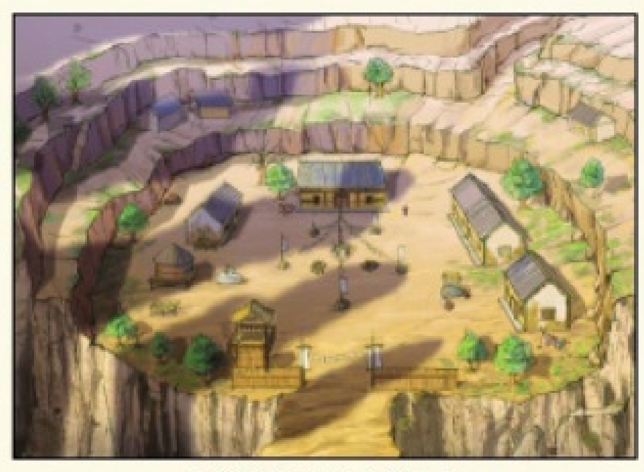
接下来，美术团队要面临更困难的挑战。因为除了山水画风格的特色外，游戏中还有许多场景是要让玩家穿梭于其中，除了山林原野之外，还有不少城镇、村庄之类的场景。这些地方会有许多的3D角色在其中走来走去，如果全是山水般的感觉，会显得非常突兀。此后，美术团队的成员们又经过无数的实验和反复尝试，费尽千辛万苦，终于决定在山水之中，结合真实的色彩，制作出山水画风含有精致美丽的场景特色。



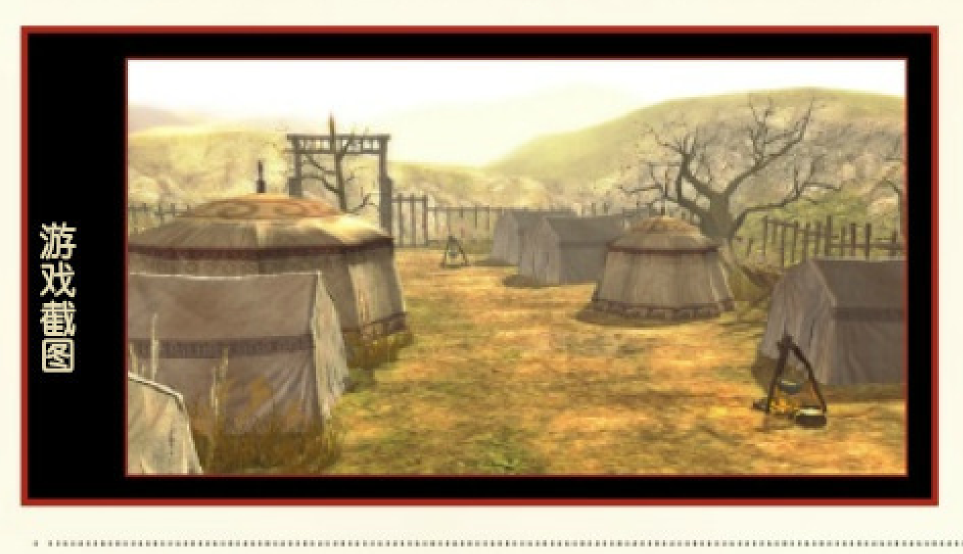
许家堡市集草图



城镇场景图



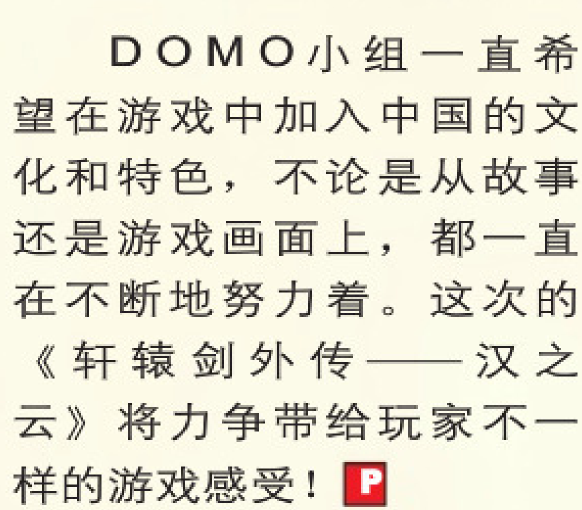
丹道村外景草图



游戏截图

在美术小组的努力下，大致定下了游戏要呈现出的风格，即“汉之云”想呈现给玩家的，不只是有着美丽画面的游戏而已，而是希望玩家在“汉之云”中，除了好玩、漂亮外，还能从中感受到中国自己的美术风格。让玩家在游历“汉之云”时，除了故事中看到中国文化，也能在画面上看到中国的骄傲。

DOMO小组一直希望在游戏中加入中国的文化和特色，不论是从故事还是游戏画面上，都一直在不断地努力着。这次的《轩辕剑外传——汉之云》将力争带给玩家不一样的游戏感受！P







角色扮演	制作：大宇	上市日期：2007年底
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

Hellgaet London 暗黑之门伦敦 DEMO抢先看

■ 晶合实验室 祝佳音

FPS与MMORPG相结合	制作：旗舰工作室	上市日期：2008年第一季度
	发行：第九城市	推荐度：★★★★★
系统配置要求	CPU：2.8GHz	显卡：支持DirectX 9.0c的显卡
	内存：1GB	系统：Windows XP/Vista

2038年，恶魔入侵伦敦，邪恶的生物将整个地球表面化作一片火海，然后在已经成为一片废墟的街道上游荡。残余的人类只能放弃地表，进入伦敦地下苟延残喘。一票默默等待数千年的守护者挺身而出，为了人类的未来与恶魔展开搏斗——这个故事听起来颇为悲壮，也相当吸引人，不过还要30多年后才会发生；就算是反映这个故事的游戏，也至少要明年才能玩到。今天我们要谈的是这款游戏——《暗黑之门——伦敦》刚刚发布的试玩版。



游戏选单画面，可以选择两个职业进行游戏



伦敦的天空一片阴霾，游戏的气氛营造得相当不错

众所周知，《暗黑之门——伦敦》包括单机部分和网络部分。我们这次测试的试玩版并非网络版本，仅限单机游戏。别看这个试玩版有1.36GB之巨，但里面的内容却少得可怜。玩家只能选择2种游戏角色，进入游戏后也只能进入4张地图——里头还包括了伦敦反抗军的据点，真正可供战斗的只有3张。很显然，我们不可能在里面体验团队战斗或来个PVP什么的。即便如此，这个试玩版也让我们能够一窥这游戏的真实面目。

如果让我用尽量简短的语句来形容本作的话，我会毫不犹豫地告诉你，这是一个3D版的现代题材的《暗黑破坏神》。的确，在玩这个游戏的时候，我看到了太多《暗黑破坏神》的影子。从九宫格一样的装备栏到需要鉴定的武器或盔甲，再到技能树和杀死任务敌人时如喷泉一样散落在你周围的掉落物品——这简直就好像一个人不停在玩家耳边喊“嘿，回忆一下《暗黑破坏神》系列，那是我们之前做的游戏！”更不要提游戏中那个流传已久的“维特的木腿”任务了。



A 生命值
B 左手武器
C 技能栏
D 右手武器
E 精力值
F 准星
G 目标状态

图中的人物是一名剑圣，他左手持枪、右手持加装了加速模块的长剑。他基本配齐了身体上的防御装备——当然品质都比较低劣。

现在，他刚刚结束完一轮加速冲刺，接下来准备向远处的一名敌人发起进攻，画面上方会出现敌人的大致状态和相对距离。

说实在的，游戏的引擎并不太让人满意。在1280×1024分辨率特效全开的情况下，游戏的画面仍然显得缺乏一点质感；游戏人物的动作也有些飘忽，看上去有些别扭。作为一款单机游戏来说，这个表现显然不太令人满意，但作为一款网络游戏，游戏的画面质量还是相当优秀的。此外，值得注意的是，本次测试是在DX9平



当玩家被击中时，画面会变成黑白色

台下进行的。网络上有评论说，《暗黑之门——伦敦》在DX10平台下画面表现会有质的飞跃。但我们费尽各种办法，也没法让这个试玩版在DX10平台下进行游戏——就在我写这篇文章的同时，我们的评测工程师还在尝试给显卡更换各式各样的驱动呢。

来说说游戏吧。我们尝试的第一个角色是剑圣——这是一个以近战攻击为主的角色，技能栏里有一大票各式各样的劈砍技巧和护体光环什么的。游戏开始于伦敦的一条街道上。街道上除了各种敌人外，还有两三个NPC——这些伦敦人的头上都有一个巨大而闪耀的问号，吸引你跑到他们面前和他们对话接任务。这一套手法既像《暗黑破坏神》，又似《魔兽世界》的现代版本，看起来，旗舰工作室和暴雪都不想抛弃他们熟悉的那套游戏系统。

剑圣可以左手持盾右手持剑，也可以左手持枪右手持剑。游戏的打斗效果相当不错，劈砍感觉也还凑合。你可以在游戏中升级技能并把它们拖到画面下方的快捷栏里——又一个和《暗黑破坏神》相似的设计，不是么。

再说说另一个角色——枪手。老实说，枪手给我的第一感觉和剑圣颇为相似。第一人称视角的设计感觉算不上好，但也说得过去，虽然感觉不到“子弹打在敌人身上”的效果，但至少我能看到敌人的血在减少。武器在射击时准星会散开，这会让射击缺乏准确性。但准星的散开和聚拢总让人觉得有延迟，只能希望在正式版中加以改进了。

毋庸置疑，枪手拥有和剑圣完全不同的一套武器系统和技能路线，在战斗中要依靠游走打击敌人。理论上讲，《暗黑之门——伦敦》中的战斗是需要技巧的，但我们在



我们跟着一个伦敦人通过传送门进入一个地下抵抗组织的分部。这个分部规模相当小，只有几个人数支枪。当然，还有一个装备店和几个等着你帮忙的伦敦市民。接下任务，就可以进入不同的地图砍杀怪物。

我得着重说一下游戏的装备系统。和《暗黑破坏神》一样，游戏中的装备系统颇为吸引人。除了不同颜色的武器名称外，游戏还可以在武器上加装各式芯片之类的附加设备——这简直就和《暗黑破坏神》里给武器镶宝石是一个调调，只不过看上去选择更多，结果自然也更多样化。不同的芯片可以让武器有不同的攻击效果。



游戏的装备系统相当丰富，玩家几乎可以获得无限的灵活性


历史悠久的“维特的木腿”


枪手的射击感觉还不错。

试玩版中并没遇到什么太大的困难。我们让剑圣直接冲向所有敌人，再用各种技能把他们切成碎片——大概用了30分钟的时间将这个角色很轻易地升到了5级。理论上，多人配合可以让这游戏的乐趣倍增，我很迫切地期待能够和同事们一起组队在伦敦街头屠杀恶魔。

说实在的，这个游戏对我的吸引力不小。谁能拒绝一个3D的《暗黑破坏神》呢？更何况《暗黑之门——伦敦》还拥有如此优秀的背景设定和这么多看上去截然不同的职业。话又说回来，如何平衡这些完全不同的职业，避免出现某个职业过强而某个职业过弱的情况也算是一个巨大的挑战。不过我对旗舰工作室有信心，他们可能是地球上最擅长干这个的一群人。

看起来，旗舰工作室的设计师们并不打算忘记自己之前做过什么，我也能从试玩版中感觉到他们的确是奔着做出一个精品游戏的目标努力的。总体来说，我对这个游戏的感觉不错。它能够吸引我，让我推迟下班的时间在地下城里游荡。我很期待它。P

New Release 上市游戏热报

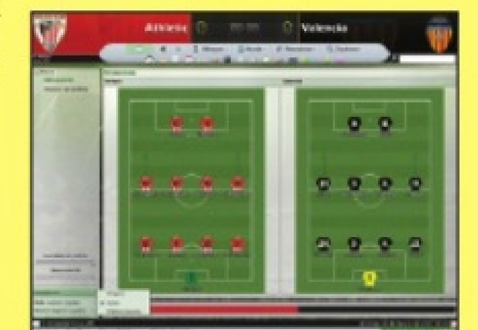
■ 晶合实验室 柔·萧无敌

前言：本期最为另类的游戏无疑是此前留给玩家诸多谜团的《洞穴》。游戏拥有强大的制作团队，新颖独创的游戏模式，挑战了玩家们的逻辑思维能力。

足球经理2008
Football Manager 2008

模拟
推荐度：80

在最新版本的FM里，制作小组全面更新了其前作中的所有数据。同时还一如既往地允许玩家选择他们钟爱的俱乐部或国家队，带领着他的球员通过一系列的赛事，最终取得辉煌成就。本作中共有超过5 000家俱乐部和50个国家的联赛可供选择。



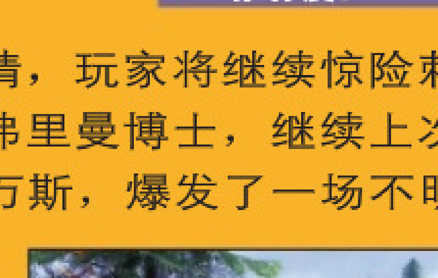
制作：SEGA
发行：SEGA
上市日期：2007年10月17日

半条命2——第二章
Half Life 2: Episode Two

推荐

射击
推荐度：90

本作延续了前三部曲的剧情，玩家将继续惊险刺激地探险。游戏主角仍是戈登弗里曼博士，继续上次飞离17城市的情节，在大本营万斯，爆发了一场不明的风波。玩家必须和种族反抗势力联合战斗。



制作：Valve Software
发行：Valve Software
上市日期：2007年10月11日

模拟乐园——惊奇世界
Thrillville: Off the Rails

模拟
推荐度：70

本作中收录了超过100种游乐器材，共有5个游乐场，每个游乐场中各建了3个独特的主题游乐区。针对多人同玩的游乐器特色，本作也加入了4位玩家同时参与派对狂欢的互动功能。玩家可邀请朋友一同加入第一人称射击的多人竞技场，享受一同竞赛的乐趣。



制作：Frontier Developments
发行：LucasArts
上市日期：2007年10月12日

蜘蛛侠——敌友难辨
Spider Man Friend or Foe

动作
推荐度：80

主角可借助多种力量来发挥其强大的作用，譬如你能够潜入到敌人当中消除他们体内的护身符，接着再将他们加入到自己的团体小组中来，加强队伍的作战能力。作战中，你可以利用每个角色的3种能力来进行战斗。

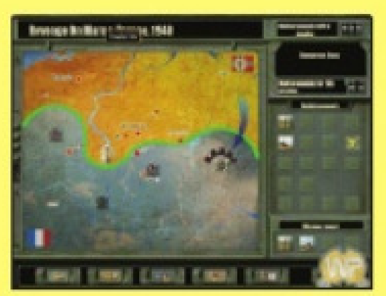


制作：Beenox
发行：Activision
上市日期：2007年10月4日

闪电战2——解放
Blitzkrieg 2: Liberation

策略
推荐度：85

本作中，玩家将操纵数百种武器转战地球上的四大战场。而进行什么战役、调动什么军队及何时呼叫增援等战术的应用，就完全要看玩家的抉择了。



制作：Nival Interactive
发行：CDV Software GmbH
上市日期：2007年10月6日

洞穴
Portal

推荐

射击
推荐度：90

以往的FPS游戏都是以使用各种武器屠杀敌人为主，而本作在游戏方式上显得非常独特。本作强调解谜，真正的关键在于利用空间传送，打开空间入口，完成各种谜题。

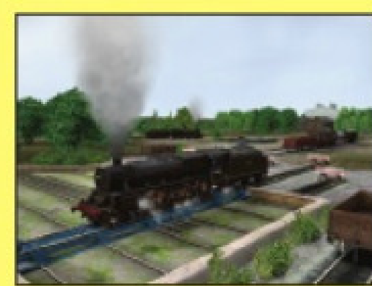


制作：Valve Software
发行：美国艺电
上市日期：2007年10月11日

模拟铁路
Rail Simulator

模拟
推荐度：75

在游戏中，玩家能操控包括5000吨的现代原型柴油机车、老式的巨型蒸汽列车等在内的各种火车。玩家可在游戏中指示新型火车全速前进、畅游全球五大知名铁路，并欣赏沿途优美的景色。

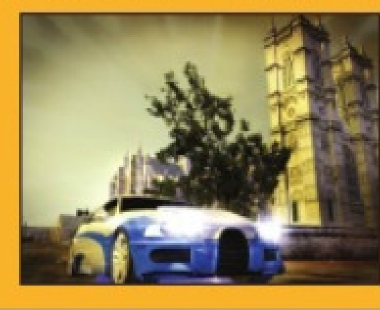


制作：Kuju Entertainment
发行：美国艺电
上市日期：2007年10月10日

欧洲街头赛车
European Street Racing

模拟竞速
推荐度：80

游戏中包含了7个真实的欧洲城市，共出现12款目前欧洲最流行的赛车车型。而且在游戏中，玩家与汽车以及其他物品之间可以产生互动，并且通过网络和朋友进行比赛。



制作：Team6 Game Studios
发行：Xider Games
上市日期：2007年10月7日

英雄无敌Ⅴ——东方部落
Heroes of Might Magic V: Tribes of the East

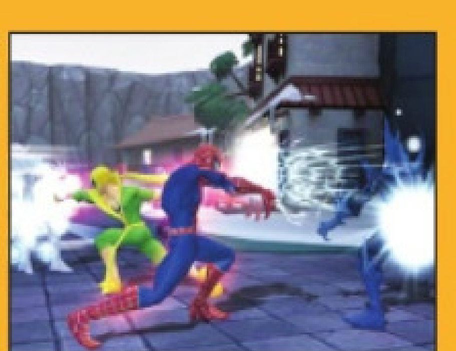
推荐

策略
推荐度：90

在这款最新资料片中，玩家将有机会使用最新出场的种族兽人(Orc)。游戏中的全新出场单位包括哥布林(Goblin)、独眼巨人(Cyclop)等，全新的战役、全新的多人游戏模式也将出现在该作中。



制作：Nival Interactive
发行：DreamCatcher Interactive,Inc.
上市日期：2007年10月10日





飞龙吐息
《龙骑士 Online》全面前瞻

你想过像PS3游戏《龙穴》那样，骑着巨龙在天空中展开你的冒险吗？由派讯科技自主研发的网络游戏《龙骑士Online》就是为了这个梦想而存在的。在经过多次修改和内部测试之后，《龙骑士Online》终于拉开了封测的序幕。

■湖南 Lair

特色：骑乘飞龙，翱翔天际

《龙骑士Online》原名《启示录》，据说本是一款充满宗教故事隐喻的网游。但为了迎合更广泛的市场，还是突出了“龙”这个最具特色的功能。是的，你可以在游戏中骑乘飞龙在天空中自由翱翔。巨龙不仅是你的坐骑，而且可以与你一起投入战斗。

游戏的飞龙设计分为飞龙养成和飞龙战斗两部分。玩家刚进入游戏时，会接到飞龙养成任务的提示——龙珠。在玩家获得飞龙之前，龙珠就是玩家养育飞龙的载体。通过一系列新手任务，玩家将了解到龙珠的作用。在20级获得可以飞行的雏龙后，玩家会学到龙珠装备的相关知识。到40级时，玩家将真正获得一条战龙。从培养龙珠到给飞龙喂食，你的战龙可以拥有非凡的属性。

在拥有战龙后，玩家可以结合养成系统，为自己的战龙学习不同的战斗技能，并在此基础上搭配出必杀技。结合不同龙类天生所拥有的属性，骑龙的战斗会变得异常丰富多彩。属性如何搭配才能使龙在战斗中发挥最大效用？怎样的龙最适合空战？怎样的龙最适合对地攻击？这些都有待玩家去研究。总之，飞龙系统是《龙骑士Online》的精髓，形成了一条贯穿游戏的主轴。


▲ 《龙骑士Online》中目前可选的职业都贴近欧美奇幻风格

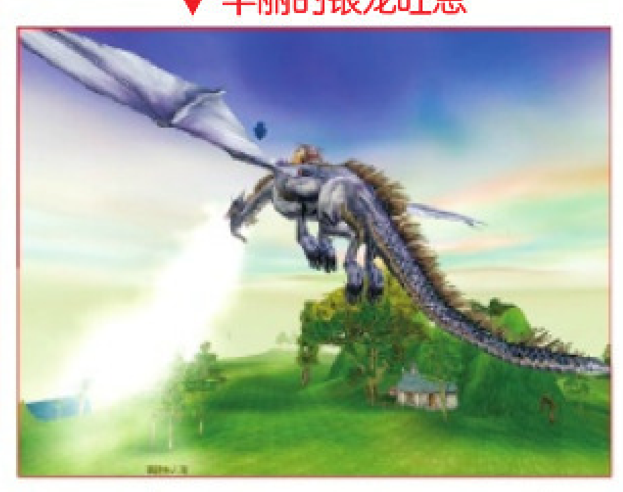
▼ 在天上飞的感觉是很特别，每个人都将拥有自己的“虚空幼龙”



交流：群龙争霸，公会战争


▲ 黑龙的技能看起来很邪恶

▼ 华丽的银龙吐息



公会也是游戏中一个重点功能。空地立体的公会战争想必你一定很期待。

游戏中的公会，其结构设计考虑了奉献和索取两个部分。公会本身存在等级，不同等级的公会可招收不同数量的会员以及研发对应的公会科技。公会等级的提升以及技能的研发，都需要广大会员团结一致为公会做贡献。因此，每一名公会会员，除了拥有公会职务外，也有自己的公会贡献度。只有拥有适当的公会贡献度的玩家，才能学习同等级已研发出的公会技能。而公会技能和科技在龙骑士的世界中是非常强大的，这就决定了会员完全不可能坐享其成。

公会战争是公会活动的重头戏。在游戏中，每个野外场景都拥有数个可被公会占领的城镇，每周都会有领土战。最终的胜者除了能将自己的独特标记标在游戏地图上外，还能获得稀有的公会资源。可以发生空战公会战争复杂而有趣，如何压制敌方的空中火力？如何突入敌阵的防空网？这都是值得研究的。而公会科技研发出的防空塔和空中城堡，更主宰着战斗的胜负。P

龙骑士Online
●制作：派讯科技 ●运营：派讯科技
●游戏状态：10月27日封测
●官方网站：http://www.lqsonline.com.cn



科技与血腥的碰撞，友情与战火的洗礼，游诚时代的“即时战略网游”《战火——红色警戒》自9月26日公测以来，以丰富的游戏要素、新颖的游戏架构取得了不错的反响。而定于11月18日正式投入商业化运营的游戏版本不仅使游戏的结构基本定型，而且加入了一些新的设计。

■湖南 晚风



《战火——红色警戒》正式运营版前瞻

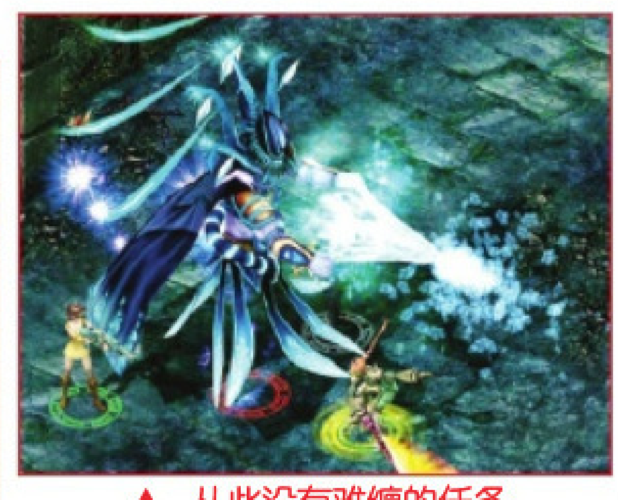
自动寻路功能，可接任务提示

自动寻路对应寻怪和找任务NPC两方面的设计。在接到任务后，玩家任务栏中就会用特殊颜色标记出受理此任务的NPC姓名以及应杀怪物名称。鼠标左键点击NPC姓名或怪物名称时，人物就会自动奔跑至相应NPC面前或赶往应杀怪物的聚集区，方便了那些一头雾水的玩家去找人或寻怪。不过，如果你想慢慢体验游戏，而不是忙着连级，则应慎用此功能。

在目前的版本中，玩家在升级后，系统会自动在玩家任务栏的第二个区“可接任务”栏中添加新的任务提示和相对应的任务NPC名称、所在地，这些细节大大方便了玩家的游戏进程。

▼ 自动寻路寻怪十分方便





▲ 从此没有难缠的任务

瞬移交任务，1级必杀技

自动寻路功能的一个延伸，就是瞬移交任务设置。玩家完成一个任务后，打开任务栏，只要你身处在所交任务的地图中，就可以点击右下角的“交任务”按钮，让人物瞬间回到交任务的NPC处，大大缩短了玩家跑地图的时间。

当然，在练级中，最令人兴奋的功能还是1级就拥有的终极杀伤性技能。刚进《战火——红色警戒》的玩家可能会发现，在自己技能栏的最前面有一个用快捷键（Q键）施放的技能。施放之后，杀怪的威力实在惊人。整屏的敌人都会在强大的攻击下无处可逃。一名1级的新建人物居然就有了瞬间秒杀全屏敌人的狠招，实在令人意外。随着等级的提升、武器的改进，也许你会有更大的惊喜呢。



▲ 华丽的“灵魂审判”

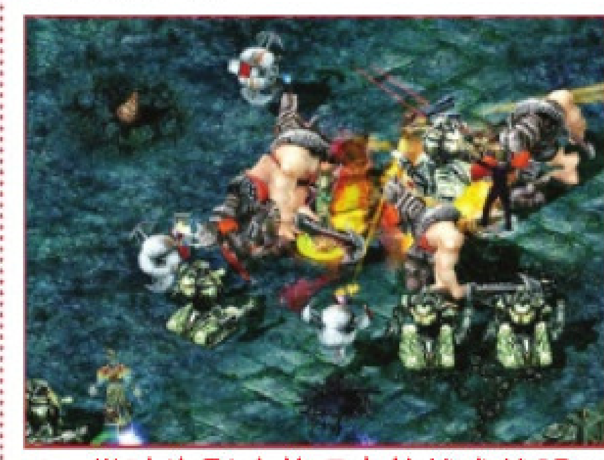
▼ 这便是全屏秒杀技能



佣兵与战车系统

在38张《战火——红色警戒》的地图中，分布着100多种雇佣兵，他们有不同的装备和不同的攻击能力。剑士：双刀在手，近身击杀；射手：擅用狙击，枪枪爆头威力巨大；快枪手：速射双枪，群攻扫射；女护士：着装前卫，为你加血续命；翼人：空中远程魔法打击；投掷兵：使用爆裂手雷，群攻伤害；还有暗杀者、螳螂骑士、毁灭者等。他们的存在，大大丰富了玩家挑战高难度怪物时的搭配选择。你可以召唤这些神通广大的人物为你作战，但在一个场景中最多只能召唤3名。

现今，网游中的坐骑其功能大多是为了增加人物的移动速度，或增强人物的属性。《战火——红色警戒》中的战车系统则融合了更多新鲜的要素：战车不但承担了上述的传统功能，而且是可持续发展的。战车在刚从商店中买来时的确只是个代步工具，但随着科技的发展，大量的战车组件可被玩家合成成更优化的配件，从而使战车变得更豪华，有更快的速度和更高的属性。你经常可看到大量林兽骑在战车中刷怪的情景，攻击力高、攻击频率快，且丝毫不消耗对自身武器持久度的设定十分诱人。唯一不足之处是在战车上时，人物无法使用技能攻击。这导致PK时微操比较好的玩家常常以车为跑位工具，连续上车和下车切换到不同状态进行跑位和攻击，实在是一门不小的学问。



▲ 坐骑也影响着玩家的战术战略，这一点在PK中体现得更为明显

虚拟商店与网络电台

虚拟商店现在已经不算什么新鲜事物了。作为一款免费网游的主要营销窗口，《战火——红色警戒》的商店里同样避免出现属性装，而以销售辅助工具为主。其中最特别的是，虚拟商店中有游戏点卡出售！这方便了玩家自食其力，赚“钱”养号，也避免了许多游戏里“点卡欺诈案”的发生。此外，游戏里面的电台也会在正式运营版中发挥更大的作用。你可以收听到最即时的游戏资讯和报道，也可能从那里得到朋友的意外祝福…… P

战火——红色警戒 ●制作：战火工作室 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.fireol.com



《卓越之剑》NPC人物卡用法全面解析

10月份开始公测的网络游戏《卓越之剑》（以下简称为GE），起初是以它的多角色操控系统，如阵营战和家族的设计吸引玩家前来尝试的。但其实在这款游戏中，还有一些不那么显眼的设计也值得一提，比如在这里要详细介绍的NPC人物卡的收集。

■上海 剑刃

什么是“NPC人物卡”

一般情况下，NPC都会在游戏中与玩家进行交互，但这种交互无法改变NPC的一大特性，那就是“非玩家控制”。不过在GE中，传统的NPC概念却被颠覆。在达到某些特定条件后，NPC能够成为可被玩家控制的角色，与玩家在游戏之初创建的角色没有太多的区别。也就是说，玩家可以直接操纵游戏中的某些NPC，让他们为自己战斗，甚至对他们进行养成。

要直接操控NPC，就要收集一种叫做“NPC人物卡”的道具。它以卡片的形式存在，玩家完成某些任务后，就可获得相应的NPC卡片。一旦获得了某个NPC的人物卡片，也就代表玩家可在接下来的游戏中使用这个NPC角色。具体的方法是：在背包中直接点击使用人物卡，在确认使用后，人物卡片会消失，但此时玩家返回人物大厅界面，就可以创建全新的角色。而这个游戏人物不再是GE五大职业中的一个，而是用全新属性的NPC角色。之后，玩家即可对这个角色进行操控了。

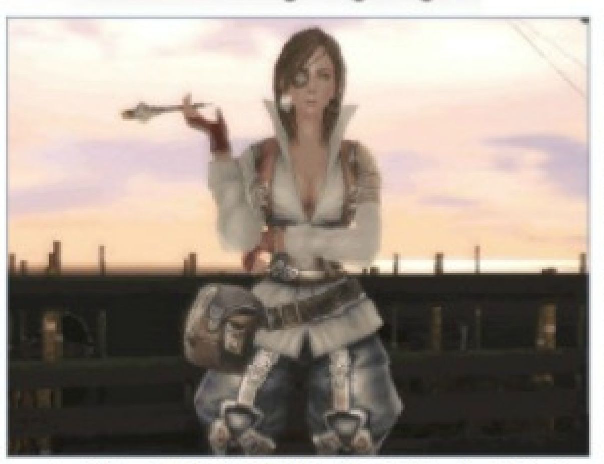
NPC人物卡的收集方法

目前，GE中共有数十名NPC人物卡片可供收集。获取卡片的方法主要有两种：一是通过完成指定任务获得，这是较常见的方法；假如你不想花费时间，也可从别的玩家手中购买。每张卡片只能使用一次，在建立人物后，假如玩家想将其删除，卡片也就此作废。收集卡片是个相对漫长的过程，但获得了NPC人物之后的乐趣则是无穷的。玩家可根据NPC的能力特性挑选使用，搭配到自己的战斗队伍中。


▲ 许多NPC都可加入你的队伍

卓越之剑
- ●制作：IMC Games
- ●运营：第九城市
- ●游戏状态：10月24日公测
- ●官方网站：http://ge.the9.com

NPC人物的特性与作战搭配


▲ 你可通过繁琐的任务得到人物卡


▼ 这就是你拥有的新职业

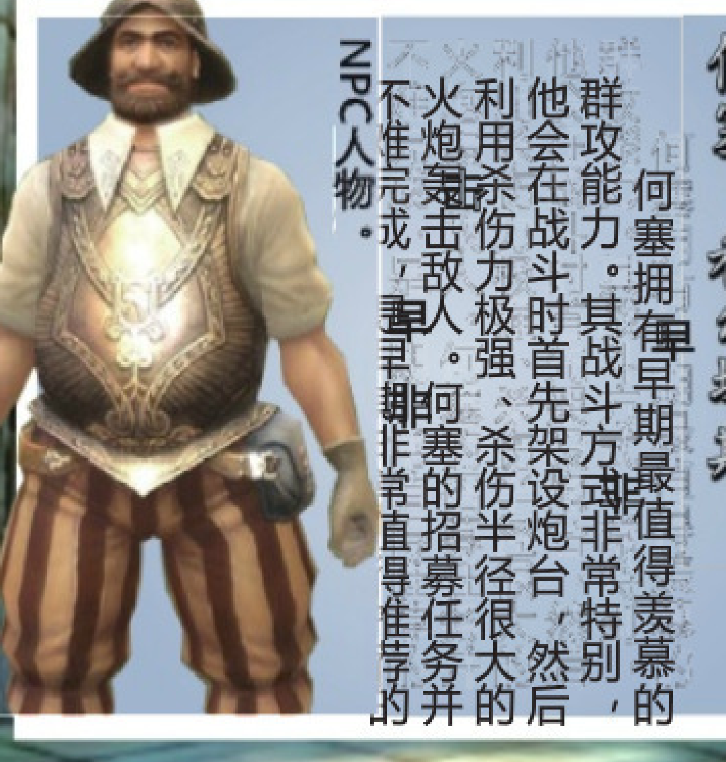
在NPC人物中，有擅长暗杀的刺客，有擅长群体攻击的炮兵队长，还有能召唤大量傀儡为自己战斗的傀儡师，种类多种多样，每个人都相当于一个新职业。他们正好是对五大传统职业的补充。

这样一来，到了游戏后期在大量的NPC角色加入后，玩家在战斗中就有了更多的选择。一般在游戏早期，玩家都倾向于让可提供群体攻击的NPC人物加入队伍。这样的选择很明智。一些玩家会在早期的3人小组中安排一名可群攻的角色，练级的效率会大大提高。当然，这只是其中一种选择。你也可以针对防御和治疗方面的劣势，选择适当的NPC人物。

NPC人物的最终进化

玩家可对NPC人物进行有针对性的培养，因为一些NPC人物掌握着独有的能力。NPC人物的强化，也被称作“觉醒”。强化之前与之后的NPC人物有着明显的区别，主要表现在觉醒后的人物拥有更强的属性配点以及更丰富的技能，就连人物的外形都会发生一定变化。

在战斗时，强化之后的角色可肩负起更重要的任务。如果你培养出了几名经过强化的NPC人物，那无论是在练级还是在副本战斗中，都会明显感到其中的差异。此外，一些工匠型的NPC人物会因为觉醒变得更聪明，可帮助玩家打造更加强大的道具物品。如果你想让你的家族战士拥有最顶尖的武器装备，那就多花一些精力用来培养这些工匠吧。P



强大的炮兵队长
何塞·科尔塔斯

何塞拥有早期最值得羡慕的群攻能力。其战斗方式非常特别，他会在战斗时首先架设炮台，然后利用杀伤力极强、杀伤半径很大的火炮轰击敌人。何塞的招募任务并不难完成，是早期非常值得培养的NPC人物。



冷艳的女枪手
格蕾丝·贝尔雷尼

格蕾丝在经过强化后，会变身成为一名女枪王——有着更远的打击能力和更强的火力，比火枪手职业能力更强，在早期极为有用。她同时还是出色的枪械锻造大师，可帮助火枪手获得更理想的武器，值得重点培养。



神秘人偶操作师
人偶凯瑟琳

凯瑟琳是一名科学家为纪念自己死去的女儿而制造的与女儿一模一样的人偶。她拥有操控其他人偶的特殊能力，可召唤出大量的人偶参与战斗。使用凯瑟琳，你会感觉到一场原本简单的战斗也会变得气势磅礴。

春秋Q传 Online

改变就是主旋律
《春秋Q传》公测版新变化

如果要找一款每周都会有颠覆性更新的网游，那就是《春秋Q传》。如果你曾经或正在玩这款游戏，一定会认同我的看法。其实在公测前后，游戏已经基本成型，只是对很多新玩家以及很久不玩的老玩家来说，官网上的陈旧资料已到了能让人抓狂的程度。所以笔者觉得有必要在此解释一下这些大的变革。

■上海 云飘漂

众望所归：斥候任务终于改动了！


▲ 现在的斥候任务不用再到处跑了，要找的NPC都集中在一起

▼ 怎么说，现在斥候任务都变得更加人性化了


帮派是游戏中的重头，这一点在很多方面都可得到印证。如40级以后的很多任务都需要帮派贡献度，又比如活动中掉落的“利市”。但是每一位玩家都对斥候任务“深恶痛绝”，因为大多数帮派都对会员有着同样的要求：每天必须跑两次斥候任务，而这两次任务就足以让玩家花费一小时的时间。原有的斥候任务需要玩家从所在国的新手村到邻近区域地图再到成周，需要和30个NPC对话，同时还要在规定时间内消灭掉随机出现的“细作”。最让人无法忍受的是每次要找的NPC都不会在玩家附近，而是要跨越整张地图。新版本的斥候任务只需在国家所在的新手村找20个NPC对话即可完成，交任务也跳过了周王这一步，方便了许多。突然出现的“细作”的贡献奖励也提升了不少。

防刷钱：酒楼任务限时制

早期的时候，很多玩家都以这样一种方式来牟利：首先开10个号（甚至更多），5个号一组完成新手任务和世界任务并完成一次门派任务后，只要花上几个小时组队升级就能到40级。当这些号都到达40级之后，就可以组队领取酒楼任务了。按照每个人一天赚50万来算，10个号就能赚取500万（号多的话赚得更多）。这样只要你肯花时间不停地来回刷钱，一周以后就会成为服务器内数一数二的大富翁。

当游戏开发者意识到这将成为一种刷钱途径时，就开始对酒楼任务进行修改，不仅限定接酒楼任务的时间，而且要求每次接取任务都要扣除200点门派贡献度。这样一来，要刷钱的玩家就需先组队完成一次斥候任务，然后再在规定的时间段内接取并完成（每天5个时间段共7个半小时）。刷钱的速度被降低，但是熟练的玩家还是可以通过这种方式来刷钱，只要在非酒楼任务的时间段内完成好斥候任务即可。如果不想完成斥候任务也可以，只是这样一来获得的奖励会比其他玩家少一半，对于刷钱的玩家来说实在是很不划算。

风水宝地、甘罗问卷与卷轴任务

以前，对懒人来说，甘罗问卷是件极好的道具，只要你有足够的钱，就可以购买甘罗问卷来刷经验。甘罗的奖励是不断递增的，所以回答问题越多，得到的奖励也就越丰厚。甘罗问卷在更新前可通过风水宝地挖宝获得，而更新后只能在收费道具商城才能买到，250金币一组，每组10个。这就意味着，这样的刷经验方式只能用大量金钱换取，而效率远不如某些人的离线挂机。也因为这个改动，风水宝地的人气变得越来越差了。此外，每次升级附带的卷轴任务也被彻底修改，从每天可使用的20张减少到2张，而且不再是购买而是通过杀怪的方式获得。任务需要杀怪的数量则从50个提高到1000个，但经验值只比从前提高了10倍。


▲ 以前的卷轴是这样的

▼ 更新后的卷轴更合理

扬眉吐气：霸主与反恐任务

霸主任务原本就在玩家心中占据比较重要的位置，更新的版本只是在金钱奖励方面提升了许多。而在内容方面，被玩家普遍排斥的“某某等级～某某等级装备一件”改为“某某等级以上装备一件”（大多数玩家以前遇到这样的任务时都只能黯然地放弃）。

反恐任务从原有的每次杀指定怪物都要再找一次，变为在某一固定地点重生。这样一来，玩家不会浪费大量的时间在寻找怪物上，而且奖励也从原有的固定奖励变成递增奖励，玩家参与的积极性大为提高。这一任务的地位迅速上升，成为玩家最需要完成的任务之一。反恐任务的组合一般是必须一力士，其余都是方士。这样的话攻击力比较有保障，缺点是很容易死人。也可以一半刺客一半方士，攻击力也能得到保障。杀的时候要注意安排一个人清小怪，小怪多了也可能会造成不幸的后果。

目前公测版本的更新还包括帮派、周王宝藏及试炼任务等，大多数革新都降低了游戏的难度，如周王宝藏中开箱子需要的材料就减少了。这些改动给玩家带来许多麻烦（每次上线都不知所措），也带来许多方便（减少了很多复杂的流程）。倘若你是第一次玩这款游戏或很久没有上线的话，就要小心被之前公布的一些玩家经验误导了哦！P

春秋Q传
●制作：成都金山　●运营：金山
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://cq.xoyo.com



《完美世界国际版》99级副本通关要决

在各大游戏论坛区，许多玩家在问同一个问题，那就是99级副本中的Boss要通过什么方法见到。这是因为《完美世界国际版》的99级副本有个特点，其中某些Boss不会定点出现，而必须由玩家通过一些巧妙方法引出。

■北京 Sunshine

天界炼狱开门法（含申屠冥出现法）

在天界炼狱中，玩家会在行进过程中遇到多扇关闭的大门。这些大门的开启方式各不相同，如果想一次性打全副本中的7个Boss，提前掌握开门的方法是十分必要的。其中，Boss“申屠冥”的触发尤其是个难点。

副本的行进路线。大家都知道，“癸虚子”是副本中出现的第一个Boss，玩家会在第一个岔路口右边的秘道底部看到它，不过这时并不是干掉它的最佳时机。选择岔路左边的道路前进，很快会遇到一扇关闭的大门。杀掉大门左边秘道内的天狱守卫，门会被打开。继续顺着秘道往前走，会来到一个较大的区域，Boss“绝命”就驻守在这里。干掉绝命后，顺着它后面的秘道继续走，在新的岔路口，选右边的一条小路前行。干掉路上的天狱守卫，就可打开通往“魔甲尊者”房间的大门了。但此时暂时不理会魔甲尊者，返回刚才的岔路口，并选择左边的道路一直往前走。

这时，玩家又会在道路尽头的右边看到另一扇大门。干掉大门正前方秘道内的守卫，即可开启大门，而道路尽头驻守着的Boss就是“魔剑尊者”。


▲ 天界的风景还不错


▼ 恐怖的天狱法王

限时任务的完成。不急于杀死魔剑尊者。在此处跳崖可重新来到副本的入口处，现在去杀癸虚子。在癸虚子倒下的那一刻，系统会提示玩家必须在一小时内找到天狱塔，否则就会见不到申屠冥。天狱塔刚好就在魔剑尊者的房间中，按刚才的行进路线，进入魔剑尊者的房间，直接将天狱塔与魔剑尊者干掉即可。这时，申屠冥会出来喊话。马上跑出魔剑尊者的房间，顺着秘道往副本深处走，就可在一块较大的区域看到申屠冥了。由于刚才已经清过一次小怪，杀申屠冥的时间是绰绰有余的。

在干掉申屠冥后会遇到一座大桥，同时还会在桥右边看到一扇大门。这时应该顺着桥左边的路一直清小怪，直到将左边椭圆形区域内的守卫全部杀死，桥右边的大门便会自动打开。进入这扇门，在秘道深处会看到Boss“魔刑尊者”。击败它之后，大桥另一端的大门也被打开。过桥并顺着秘道走到底，就会在副本最深处的看到终级Boss“天狱法王”了。

可见，隐藏Boss的触发条件中最重要的两点，一是行进路线和打开大门的顺序，二是要在限时之内完成任务。

魔域桃源开门法（含独角雷尊出现法）


▲ 它就是传说中的无涯


▼ 魔刑尊者的造型很另类

魔域桃源中Boss“独角雷尊”的出现也是个难点。

正确的路线。在副本入口下面的第三个区域将魔域守卫干掉，就可直接开启通往Boss“山指”的大门，通常山指会出现在瀑布区右下方的房间内。接下来，先顺着秘道进入副本正上方的圆形区域，然后再通过它右上方的道路进入一个椭圆形区域。选择该区域左边的小路一直往前走，就可以在路尽头看到必须干掉的精英怪“桃沐雨”。返回椭圆形区域，这次沿右边的小路前进，接着再顺着岔路左边的小路走，就会在小路尽头看到“桃飞花”和“魔域塔”。击败它们后，通往“避世魔”“遁世魔”以及“弃世魔”的大门被打开。避世魔位于通往桃飞花房间道路的另一端，遁世魔位于避世魔正下方的椭圆形区域内，而弃世魔则位于瀑布区左下方的区域内。

独角尊者的触发过程。回到刚才的圆形区域，顺着它右下的小路前行，来到副本中央的瀑布区。这时“桃飘雪”也会出现在瀑布区中，杀死这个Boss并通过瀑布区左边的道路往前走，会在半路上遇到“桃踏云”。继续往前会在道路尽头的区域里看到3个魔域守卫、“桃随风”以及任务NPC“无尚”。不要杀死守卫，先将桃随风干掉，然后再到瀑布区左下方将弃世魔杀死，就可进入瀑布区正下方的区域了。通常独角尊者被激活后，会出现在这个区域中。

沿着此处的道路前进，可在半路上遇到“桃逐月”，击败这个Boss就可到瀑布区的右下方去杀山指。返回独角雷尊房间，选择它右边的道路前进，干掉道路尽头的“无涯”。接下来，再次进入独角雷尊房间左边的秘道，到小路尽头将“人面桃花”干掉。最后，返回刚才3个守卫出现的房间，将它们挨个消灭后（先杀103级守卫再杀102级守卫，101级守卫随即消失），独角尊者就会出现在瀑布区下面的区域中了。



完美世界
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.w2i.com.cn

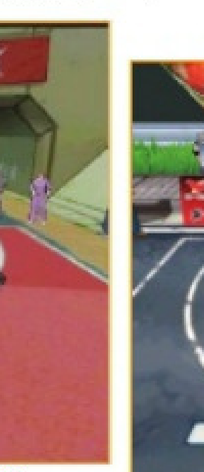
《街头篮球》最新大前锋高手指导

PF，中文名为大前锋。他们拥有最出色的弹跳与内线进攻的技巧，在团队中起到枢纽的作用。在现在的《街头篮球》（以下简称为FS）里，PF可谓是攻守最平衡的职业。内，可抢篮板、投篮、灌篮；外，可辅助队友投篮得分。一个好的PF几乎左右了比赛成败的一半。

■上海 寒羽

PF的形势分析与人物选择

现今FS中有一个很不好的倾向，那就是PG越来越向SG靠，PF越来越向C靠。我曾碰到一名PF和我打1对1，他的篮板实在强，几乎全场包板，但比赛结果是我赢——27：6。因为他几乎每个球上来都送帽，晃人次次丢球，由此可见一斑。在此我要说：那么喜欢篮板为何不去做C？所以我就要对强板们说“不”，PF不是这么用的！虽然现在PF有越来越矮的倾向，但这一点我觉得很好——反正再高也高不过C，不如多一点敏捷，把自己的优势最大限度地发挥出来。高手与低手的差别在于，就算你篮板比我高那么几点，板还是我的。写到这，恐怕有人要丢鸡蛋了，我刚刚才说对强板说不，怎么这会又改了？各位别急，慢慢往下看。



▲ PF要找到自身的定位



▼ 要发挥最大的优势

街头篮球 ●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com

PF的技能选择



▲ 补篮是早期的实用技能



▼ 分球是15级后的首选



如果说技巧是内功的话，那技能就是招式了。内功充足，但第一招就让人把剑架在了自己脖子上，还是死字——当然我说这话不是让大家放弃内功。令狐冲凭借“独孤九剑”走了大半个江湖也才明白，我这一剑硬刺下去，没有内力始终是刺不穿的。说到技能选择，15级之前只要装备挡人（W）、干扰（A）和扣篮补篮就可以了。但这里补篮一定得装备，在分球出现之前它是最优先的篮板手段，多练练有好处。

15级之后我们第一需要买的就是分球！这个技能太实用了，我曾见到两名PF利用这个技能来狂拖时间。另外一个技能是强力篮板，它能使你跳得更快一点。接下来才是对扣篮技能的选择——自由灌篮是必选的，加上胯下扣篮、科比自由扣篮等十分难盖的技能，你就可以轻松享受对手的无奈了。如果技能槽不够的话，你可以将前期的扣篮、干扰全部卸除，因为它们在后期也没什么用。当然，如果你有多余的技能槽，可以考虑再加上补扣等技能的，那会使你的PF显得更勇猛。31级之后的技能，其他可以随意选，但背身运球这个实用技能一定不能少。

刚刚讲了技能的选择，现在我们来讲讲“内功”。PF的3分数值决定了他应该所在的范围，但内线的竞争比外线更残酷。FS中强板高手如云，尤其是C，40多级几乎统统能秒板。如果你的技术普通，应该如何在高手如云的FS中得以生存呢？回答是：技巧。现在我要说的是PF在遇见C时应该怎样应对。

我们将PF与C比较一下：C的篮板、近投、盖帽数值强于PF，其余皆低于PF或几乎持平。首先对于进攻而言，在FS里只有PF晃人间隔为1秒，其余皆为2秒，时间的优势决定了PF可连晃；加上跑动比C强，我们可以很轻松地把C甩脱得分。但如果C直接驻守中线甚至内线，就需要些技巧了。如果C站中线，可利用晃人加跑动优势拉开一点空当，只要PF与篮板间无人，就立刻按F键；如果C死守篮下那也很简单，冲到篮下后（记住！不要直接去灌，否则几乎就是给对手送帽）有这样几个选择：1.连做数个投篮假动作将对手骗起后上篮式灌篮（但现在能骗起来的人几乎为零……）；2.贴住对手按W键将球举起，顶开对手后立刻灌篮，非常实用；3.快速转身投篮得分，不说什么了，纯Bug技能；4.传球给SG或PG并帮助其卡位得分。

接下来说说防守。PF的弹跳与跑位都比C高得多，我们就从这方面找突破口。首先，爱抢板的人会先跑进去统治篮下，就让他站里面（但这并不是让各位放C悠闲地走进去）。开始后PF立刻挡住C，不让他进去，为PG/SG争取时间抄球。如果对手强出手进了没办法，不进就是你的机会！算好自己的跑动与篮板范围尽力一跳，这个球就是你的了。但如果C钻着空子进去了也别慌，按照队友的跑位适当调整站位。例如队友在中间投，那PF应该站在C前面，卡一下再去抢板。相信大家注意到了，我在上面不断强调卡位，这便是打C的关键。C跳得高，PF跳得远，只要将C逼出他的控制范围PF就可以轻松拿板，这便是对强板说不的资本。卡位需要精准的判断力，要多练习，正所谓成也卡位，败也卡位。

相信当你领会了以上技巧后，就不再是只“菜鸟”了。也许你这边悠闲地享受游戏，或许对手正指着屏幕上的你大吼：“嘿！这家伙真变态！”P

唯舞独尊 We Dancing Online

《唯舞独尊Online》社交区深入印象

在蜂拥而至的音乐舞蹈类游戏潮流中，不仅玩家的眼光在选择，其实游戏开发者的思考也没有停止。因此，要么是画面精美，要么是舞步奇异，总之，每款游戏都有自己的特点。而《唯舞独尊Online》除了游戏的核心特色之外，其社交区的设计也很有深度。

■北京 跳舞不会死

社交，连接心灵的专区

玩家对社交区的第一反应十分踊跃，毕竟游戏提供了一个专门供玩家交流的地方。但与其他音乐舞蹈类游戏不同，《唯舞独尊Online》加入的这个区域虽是提供给玩家交流之用，但它并非是单独的一个聊天室那么简单。

玩家在舞蹈区用来跳舞的虚拟角色，在该区域中可以自由行走、坐下，还可以做出各种丰富的表情动作。而社交区中的环境也不是单一的，玩家可通过自己的喜好，选择夜店、茶馆、咖啡厅等背景作为聊天空间。为了方便情侣交流，游戏中还开设了包厢服务。这样，如果两个恋人相隔千里，也可以在这里温馨地会面。在这里玩家就如同置身于歌舞厅的休闲区一样，可以与好友坐下来畅谈。休闲区中还提供了点歌服务，玩家可以为好友或心爱的女孩点上一首歌曲，并同时输入你的祝福语，歌曲播放时它就显示在点唱机的上方。正因为社交区的加入给了玩家更多空闲的时间，因此，其衍生出来的新内容就更加丰富。

创造，宠物和编舞功能

社交区中首度开放的内容有宠物功能和编舞功能，而在操作条内显示的拍卖与舞团功能目前还没有开放。不过就现有的开放内容来看，《唯舞独尊Online》中社交区已经十分与众不同了。

在宠物系统中，玩家可收集和养育《唯舞独尊Online》中特殊的宠物音乐精灵。这些造型可爱的小家伙，在玩家携带过程中就可升级并获得亲密度，而玩家也可以通过宠物道具来喂养它们。这些音乐精灵随着成长，会领悟到特殊的技能。而音乐精灵也拥有自己的房间，玩家不仅可以在它的房间内喂养它，还可以与它在这里嬉戏。当然，你也可以带它来到社交区，将它展示给好友，这样的话题才更有趣嘛！

至于编舞，玩家可先在商城中购买舞步道具。这些舞步道具按不同大类区分，大致有电臀舞、机械舞和街舞等。玩家只需点击编舞界面，就可以对自己购买的舞步道具进行编辑和编排。确定之后，就可以在社交区中向好友展示你在该游戏中特有的舞步了。编舞功能总的来说还是很简便易用的，就算新手也很容易掌握。

唯舞独尊Online ●制作：鈊象电子 ●运营：宏象网络 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://www.we5.com.cn

体验：进入游戏，一起来赶一场热闹的社交区Party！

玩家进入游戏后，点中右边主菜单的“社交区”就会进到厅馆界面，大家可以选自己想进的厅馆。目前每个厅馆分为8种房名，分别是：吉他、吧台、舞池、啤酒、冰淇淋、汉堡、薯条、炸鸡，每个房间可容纳30人。这些房间测试期间几乎任何时段都是爆满状态，想不到大家凑热闹的心理还是很强啊！房间的布置的确很贴近真实场景。进入房间后，玩家可进入柜台内当服务生卖套餐，也算是自娱自乐了。而此时，其他玩家就可以在房间内细细“品尝”美味的餐饮，顺便打字聊天。房间内的点唱机咿咿呀呀响起，原来不知道谁通过点歌机点歌，传达爱慕之情，听起来还真令人羡慕……



▲ 从菜单进入社交区

▼ 选择一个想去的厅馆



▲ 其实环境很不错

▼ 有什么有趣的娱乐？


▲ 这个房间里好热闹

▼ 大家都在聊天



▲ 这个样子很特别吧？

▼ 还可以给别人送出祝福




头条 疑似久游、T3《劲舞团》之争 中华网就《热血江湖》停运危机表态

本刊记者野花报道 10月22日，中华网在其北京的总部召开小型媒体见面会。中华网总裁陈晓薇面对与会的6家主要游戏媒体，就最近发生的韩国Mgame公司单方面宣布解除《热血江湖》授权合同一事表明了中华网方面的态度，并接受了在场记者的采访。

《热血江湖》是中华网旗下游戏公司17Game运营的一款网络游戏，目前保守估计有约30万人同时在线，Mgame则是其开发商。据中华网方面介绍，近日，Mgame公司突然“威胁”中华网游戏公司，称将于9月30日关闭《热血江湖》在中国大陆地区的服务器。由于当时国庆将至，在中华网游戏集团的多方努力及游戏工委等部门的协调下，游戏没有停止服务。但10月17日，Mgame在没有通知中华网游戏公司的情况下，于当日给中国多家网络媒体发去声明，单方面声称已与中华网游戏公司解除《热血江湖》授权合同。中华网游戏公司迅速作出强烈反应，声明《热血江湖》的授权合约仍旧在有效期内，Mgame单方面解除合约无效。10月19日，Mgame公司又发布声明，称中华网游戏公司违约。为此，中华网组织了此次媒体见面会。


▲ 陈晓薇对韩方的举动表示遗憾，并认为造成这一局面的责任绝不在自己一方

会上，陈晓薇表示：“Mgame在本次事件中首先威胁要停止服务器，这是对广大玩家利益不负责。未经通知中华网游戏公司就发布终止合同的新闻，这种单方面的行为是完全不负责任的。实际情况是，《热血江湖》在中国运营的近两年半时间里，中华网游戏集团就版权金、收入分成及对Mgame的投资已共计超过1.2亿万人民币。我们一直以来履行着运营商的职责，我们真诚地希望Mgame能本着诚信、友好的合作态度，带给广大玩家更多的享受，而不是失望。”陈晓薇还透露，Mgame这次主要以中华网游戏公司未能及时正常续约，而提出解除合约。但实情是，中华网“在2007年3月已和韩方签署协议续约至2010年底，并已缴纳2007～2010年的部分续约金”。她说，根据合同内容的规定，Mgame必须至少有一名技术人员长驻中方，但是“他们没有做到，这直接导致我们游戏的更新无法及时实现”。当中韩游戏版本的差异导致私服出现后，中华网方面积极寻求政府相关部门的配合和指导来打击私服，并成立了反盗版侵权联盟，但在多次协商后，Mgame却拒绝加入该联盟。她认为，Mgame在对中华网游戏公司的技术支持和打击私服上力度不够，“实际上是他们违约”。


▲ 《热血江湖》如果突然停转，它的数十万玩家该如何面对?

据记者了解，关于《热血江湖》停服的传言，在国庆长假期间就已经出现。此前还传闻Mgame可能为游戏选择一个回报更优厚的运营商。不过中华网还是表示，愿与韩方达成和解并支付续约协议里剩余的版权金，只是韩方也应“尽到他们该尽的义务”。P

焦点 2007韩国游戏展开幕 知名厂商公布参展游戏

特约通讯员后后报道 韩国知名网络游戏开发和运营商NCsoft，日前公布了参加2007韩国游戏展（G★2007）的游戏名单。参展游戏包括备受期待的唯美风格游戏《永恒之塔》（Aion：The Tower of Eternity），而Pointblank、Punchmonster、Dragonnica等新游戏也将设立试玩台，并特别展出将在11月份进入北美、欧洲市场正式运营的奇幻网游Tabula Rasa。这款因UO的主要负责人Richard Garriott加盟而受到关注的作品，几经跳票，终于要和大家见面了。



▲ 本届韩国游戏展海报

韩国游戏展是韩国本土最大规模的游戏展会，创办于2005年，由3家颇具规模的韩国国内游戏展会合并而来，由韩国文化观光部、情报通信部主办。本届韩国游戏展是合并后举办的第3届，定于2007年11月8日～11日在韩国首都首尔的韩国国际展览中心举行，预计参展厂商约为180家，展场内约设立2000个展台。P





游戏的彼岸，我看见微软的笑脸

■本刊记者 8神经（美国西雅图报道）

三星电子杯WCG 2007世界总决赛第三天，星期六。

我看见前面《光晕3》的试玩台前有个年轻人放下手柄走开了，我快走两步打算上去接替他的位置，这时候一群美国小孩子不知从哪里涌了出来。"Halo！"他们指着《光晕3》的试玩机惊喜地叫着。我微笑着在距离试玩机一步之遥的地方站住了，孩子们当仁不让地冲了上去占据了机台，开始轮流上阵加入16人大乱斗的《光晕3》联网模式中。这一天，西雅图WCG赛场中激战正酣，两位中国选手PJ和Sky杀入了《星际争霸》和《魔兽争霸III》两大项目的决赛。而在场外，微软的《光晕3》正在以破历史纪录的速度热卖着。这一天也是NPD统计的9月北美游戏软硬件销量的截止日，《光晕3》创造了12天超过330万套的疯狂销售成绩，其影响力足以挑战"星战"神话。

当天又是周末，场馆里已经不像前几天那样冷清。年轻人穿梭来去，还有不少父母带着孩子来到WCG赛场，但他们的目的并不全是为了观看比赛，而是想来这里度过轻松的一天。因为这里有Xbox 360，有《光晕3》，还有《摇滚乐队》（Rockband）。站在2楼的比赛区向下望去，正式比赛的大舞台在场馆左侧的区域，比赛的主赞助商——三星的数码产品展示区占据了右侧的区域，但场馆中央视野所及的范围内除了Xbox 360、Xbox 360，还是Xbox 360。

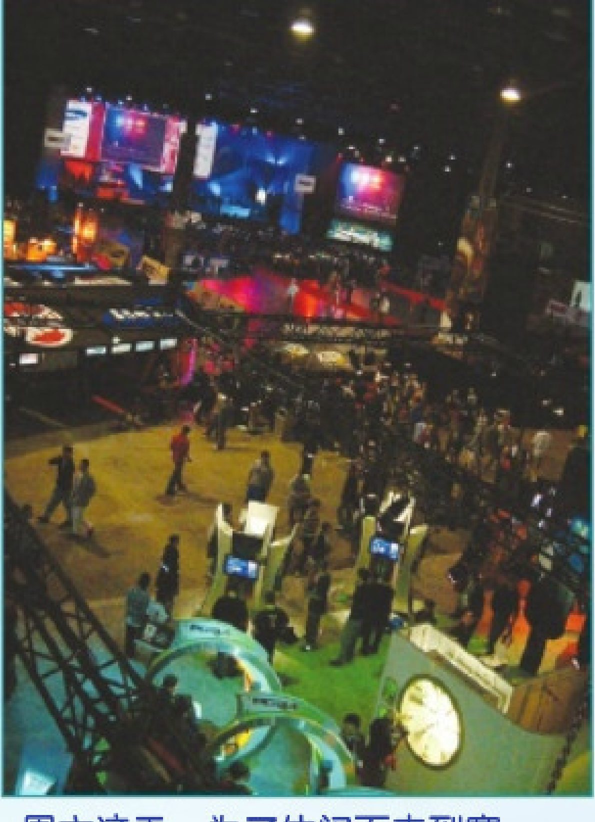
我当家，便作主



《孤岛危机》的画面几乎已可乱真

微软在2006年成了WCG的第一赞助商，三星的角色转变为主办方。面对在家门口（西雅图是微软总部所在地）举办的本届世界总决赛，微软可谓下了十足本钱。观众进入场馆后，迎面见到的是大屏幕上全天滚动播放着Xbox 360的电视广告；而在大门右侧的区域放着数辆流光溢彩的跑车，这是Xbox 360游戏《世界街头赛车4》（PGR4）的广告区域；向前行数步便踏入庞大的Xbox 360游戏试玩区，除了已经上市和即将上市的《战争机器》《光晕3》《吉他英雄3》以及PGR4等热门游戏的试玩外，还有一个Games for Windows的试玩区，微软在这里很大方地提供了《孤岛危机》和《战争机器》PC版等大作的随意试玩。周末两天里，这些试玩机台前便从未空闲过。最引人瞩目的当属豪华的《摇滚乐队》展台，微软将其布置成舞台的形状，每个观众都可上去尝试担任乐队的成员之一。尽管许多玩家操作蹩脚、唱歌走音，但舞台前总是不乏掌声，在这个小小舞台前浓缩着本届WCG的特征：参与、喝彩、尽情娱乐。而其他的比赛赞助商似乎也相当配合微软，纷纷在自己的地盘里放置了各种Xbox 360游戏供试玩。

本届WCG的TV游戏比赛项目只有4个，只有PC游戏比赛项目的半数，但统统来自Xbox 360。这4款TV游戏的比赛区域



周六这天，为了休闲而来到赛场的美国人非常多

士官长！唯有这样玩才能表达我对您的尊敬！





无疑《摇滚乐队》将在欧美打造一个新的销售神话

被安排在一楼大厅里，允许入场观众随意站在旁边观看，并不像PC游戏项目那样被放置在2楼比赛区，只允许选手、记者和工作人员进入。在这些TV游戏里，美国人在Xbox LIVE上浸淫已久。虽然在PGR3项目中失手仅获得银牌，但《战争机器》《死或生4》《托尼霍克滑板——八强争霸》这3个项目的金牌，已足以确保美国队捧走本届比赛最具分量的团体冠军奖杯。笔者并不知道微软作为WCG的赞助商在比赛项目的确定上有什么特权，但如《托尼霍克滑板——八强争霸》这样，据说只有不到10名选手参赛却深受美国人民喜爱的项目设置，很明显对东道主极为有利。尽管最后的名次按照项目的不同在奖金数额上也有一定区别，但在计算团体冠军时，所有的金牌分量却是一样的。作为主赞助商，微软为WCG赛事提供的全程软硬件服务并没有白费，它将玩家印象中属于PC游戏竞技范畴的WCG大赛打上了Xbox 360的烙印。在未来2年内，微软仍然会是WCG最主要的赞助商，同时，这也将是微软的Xbox 360战略发展最为关键的两年。

跟爷走，有饭吃

当国内玩家在为PJ和Sky的决赛牵肠挂肚时，我在西雅图感受到了不一样的电竞文化。美国人并不像我们那么热衷于比赛的结果，他们更注重交流和享受游戏带来的快乐。当有选手仅获得第三名却能蹦蹦跳跳地模仿着领路的性感女郎的舞步上台领奖，并赢得台下一片掌声和口哨声时，这是一种纯粹的乐在其中并且能够感染台下所有人的具体表现。这也正是微软所乐于看到的。它所期待打造的是一场玩家的盛宴，而Xbox 360将有机会成为这场盛宴的主厨，与PC平起平坐，一起搭建WCG未来的竞技平台。本届WCG美国队依靠3个Xbox 360项目攫取总冠军，这对Xbox 360是一个绝佳的品牌宣传。它将很多对抗性强的TV Game引入了电子竞技的舞台，并能消除很多人心目中家用游戏机平台缺乏大型电竞比赛项目的传统观念。一些第三方厂商制作的优秀游戏，可通过WCG这个平台来获得更大的知名度和更多的玩家关注，这对Xbox 360在次世代游戏主机大战中吸引第三方厂商的加入是相当有利的。“死或生”系列是个很明显的例子，尽管它在格斗游戏领域的口碑要远远逊色于《VR战士》和《铁拳》等作品，但由于TECMO抱对了微软这条“粗腿”，《死或生》理所当然地成了这几年WCG中格斗游戏的唯一正式比赛项目。而《VR战士》等精品格斗游戏，只能在日本人自己的斗剧比赛中亮相，其影响力远无法与WCG相比。

目前，WCG官方已经公布了明年WCG比赛项目的投票网页，玩家可去投票选出明年的正式比赛项目。在这个页面中，可以看到包括《光晕3》在内的Xbox 360游戏与PC游戏的候选数量已极其接近，还有《VR战士5》《刀魂4》《皇牌空战6》等新加入Xbox 360“家庭”的名作。瞧，只要识时务地加入Xbox阵营，便会由微软砸银子来让你成为WCG的比赛项目，这无疑是吸引第三方厂商加盟的砝码——这是PS3和Wii都无法做到也无暇顾及的。如果有一天我们看到WCG的比赛项目发生了重大变化，也千万不要奇怪，微软白花花的银子可不是白给的。



《战争机器》PC版将是微软Game for Windows计划的重要环节


Please choose 2 games that you would recommend as official games for WCG 2008 in order of your preference.

FTG Fighting | FPS First Person Shooting
RAC Racing | RTS Real Time Strategy
SPO Sports | ACT Action
MMORPG Massive Multiplayer Online Role Playing Game | ETC ET Cetera

FTG

Game Titles(arranged alphabetically)	1st	2nd
Dead or Alive 4	○	○
Soulcalibur IV	○	●
Virtua Fighter 5	●	○

Which platform would you prefer for **Virtua Fighter 5** as 1st official game?

● PC ○ XBOX

Which platform would you prefer for **Soulcalibur IV** as 2nd official game?

● PC ○ XBOX

FPS

Game Titles(arranged alphabetically)	1st	2nd
Battlefield: Bad Company	○	○
Call of Duty 4: Modern Warfare	○	○
Counter Strike 1.6	○	○
Counter Strike: Source	○	○
Crysis	○	○
Enemy Territory: Quake Wars	○	○
Halo 3	○	○

明年WCG比赛项目的投票页面，我们可以看到许多如雷贯耳的Game

谁也不落下


美国队依靠3款Xbox 360游戏拿下了团体冠军

微软依靠Xbox 360成功地俘获了美国青少年玩家的心

除了WCG之外，微软同时也是今年刚刚在美国洛杉矶成立总部的CGS（冠霸电玩全球挑战赛）的重要赞助商。这项口味偏向欧美的赛事号称全球唯一的职业电玩联赛，奖金高达100万美元。4个比赛项目中没有一个中国、韩国这亚洲两大电竞强国所擅长的即时战略类，却有两个Xbox 360项目，占到总数的一半。微软、Xbox 360在电子竞技方面的大力投入让人浮想联翩，如果只是为了Xbox 360打广告似乎有些太糟践钱，而且目前主要成分为PC玩家的电竞爱好者还未必买账。不过不用担心，从PC平台起家的微软绝不会厚此薄彼。从这两年E3上微软力推“Games for Windows”的举动可以看出，Windows与Xbox 360同是这个计划中重要的一部分。通过LIVE实现Windows与Xbox 360全球玩家的无界限对抗交流，在此基础上再打造WCG或CGS这样的全球电竞盛会，也许这才是微软心目中理想的未来电竞平台。在微软未来的计划中，Xbox 360的成功是必不可少的一部分。尽管微软目前面临焦头烂额的“三红”问题（最近的《光晕3》限量版中也存在这个严重的硬件质量问题）以及任天堂的Wii这个强势对手，但它仍然在电竞等行业大力投入，以增强Xbox 360在这场次世代游戏主机大战中取胜的资本。这些举动会将电玩行业未来的成功模式变得越来越庞大和昂贵，而这正是微软的优势，它有这个资本。


《战争机器》男主角马克思与吉他之神埃里克·克莱普顿达成了完美的和谐

Beyond the Game是WCG的主题曲，这首歌每天都会无数次在西雅图的Qwest Field赛场响起。游戏的彼岸是什么？这一次，我看见的是微软的笑脸。P



伯伊德·特拉维斯以一种极其难看的姿势从运输机舱门窜了出来，在他下方一千英尺处是夜色笼罩的西西里岛，纳粹防空部队不停闪烁的高射炮口让这片原本宁静的土地充满了喧闹的光点。伯伊德身后的机舱里躺了不少82空降师的战友，现在这架笨拙的庞然大物正拖着熊熊燃烧的左引擎坠向某个上帝才知道的终点，如果再晚点跳出来的话，可能他也会被高射炮弹碎片炸成一具浑身窟窿的尸体，那样的话我们的故事也将中止于开始。因此，伯伊德带着玩家的寄托最后安然无恙地降落在一个叫阿丹提的小镇上。虽然他着陆的姿势比跳出机舱时更难看，那是一种老伞兵们称为嘴啃泥的尴尬造型，但伯伊德已经顾不上面子了。眼前树干上挂着一位被MG42机枪打成筛子的战友，这位兄弟的伞兵靴甚至没有真正踏上西西里的土地。那挺催命的机枪显然没有任何想“闭嘴”的意思，弹雨从伯伊德身边掠过，被击中的树叶和碎石片发出悲哀的尖鸣。伯伊德一把抓起沉重的伽兰德步枪连滚带爬翻到一段矮墙后蹲下，同时用尽全身力气吼道：“MG42!”

整整一个小时过去了，伯伊德仍然蜷伏在矮墙后，偶尔探出头来尝试着瞄准沙包后那些快速晃动的德制钢盔，但大多数时间他都躲在那个安全的角落里一动不动。我有些看不下去了，于是从屏幕里伸手进去拍了下他的肩膀：“嗨嗨！你怎么回事？干嘛不上？”这位来自得克萨斯州乡下的一等兵扭过头来满不在乎地看了我一眼：“正忙着呢，别来耽误我的大事。”听了这话我心里那股火腾地就上来了：“大事？反法西斯英雄们都在流血流汗，你

勋章英雄

——戏评《荣誉勋章——神兵天降》

■ 贵州 打死伟大

小子就打算藏在这里等到1945年？你还是不是主角啊？”伯伊德被我骂了却没恼，他背靠矮墙又努力坐低了点，然后从上衣口袋里摸出一根皱巴巴的香烟点上：“嚷嚷什么，趴在这儿不就是为了挣几块勋章。”“勋章？就你这狗熊样还想拿勋章？没给你一巴掌就不错了。”伯伊德两根指头夹着烟隔着屏幕指了指我：“所以说你是小年轻，都以为打仗就是喊一嗓子然后往上冲就行。”“那不冲锋就等德国鬼子的机枪手被黑面包撑死？”伯伊德原本猥琐的目光突然变得有如哲人一般深邃：“如果我站起来往上冲，通常只有两种结果。”“战场上当然是两者相逢勇者胜了，不生就死，这有啥好说的！”伯伊德看了我一眼，把香烟压熄在掌心里，又把这半截烟塞回上衣口袋，然后突然站起来犹如下山猛虎般跃出矮墙冲向MG42的沙包掩体。

“这才是个爷们儿！”我冲他背影竖起了大拇指，但是接下来的情形令我目瞪口呆。周围的矮墙和房屋后趴满了伯伊德的战友，他们看着冲出掩体的伯伊德无动于衷，随后继续有气无力地大喊着：“MG42！”伯伊德灵巧地避开了泼洒过来的弹雨，只不过几秒钟他就顺利从侧面冲进机枪掩体里，抬枪射倒机枪手后，伯伊德四周突然闪出好几个身强力壮的黑衫党卫军大汉。这帮人分工明确地把一等兵架了起来，然后轮番用枪托砸他身上所有的器官。可怜的伯伊德根本来不及换弹匣就陷入了围殴，阿丹提的夜空中传来这可怜人的哀号：“大叔大婶们，行行好，救命啊！”回答他的是整个镇子里此起彼伏的充满了雄性气息的怒吼：“MG42！”被几双大号皮靴踩在脚下的伯伊德奄奄一息，但他仍然努力抬起那张严重变形的脸来朝我做了个手势：“这是第一种结果。”我开始有点同情他了：“那第二种结果肯定是你消灭了所有的德国鬼子，拯救了盟军、拯救了世界人民对不对？”他看着我一言不发。



有猪嘴小强之称的暴风突击队

半分钟后，再次从天而降的伯伊德又一次振臂高呼着冲向了机枪掩体。这次我有点兴奋了，因为他周围的战友




兄弟们，快上啊，我殿后

不好意思，我把敌人打到墙壁里去了

们差不多都扑了出去，从四面八方一起涌向那个该死的机枪掩体，这应该是一幅标准的史诗般壮丽的胜利画面。好几个战友甚至直接冲到掩体前，用自己的血肉之躯挡住了敌人的机枪枪口，虽然人数多了点但壮烈之气依然令人肝肠寸断。英雄伯伊德的动作明显比上次更敏捷，“啪”的一枪放倒机枪手后立刻向后疾退。那帮党卫军扑上来架了个空，恼羞成怒之余身形暴长追了过来。从掩体里刚跳出来的伯伊德突然发现自己被冲上来的战友们堵住了退路，热情高涨的战友们高喊着“MG42”前仆后继地向里涌，排列紧密的人墙中他根本找不到一条能挤出去的缝隙。在人山人海的推攘下伯伊德再次落入了那几双熟悉而又温暖的大手，他求救的惨呼也迅速淹没在一片“MG42”的轰鸣里。我最后能看到的画面是伯伊德宛如一只羊羔般在几个党卫军的生拉活拽中拼命伸胳膊踢腿，最后他还抽空向擦肩而过的战友们喊了一嗓子悲壮的就义口号：“王八蛋，你们干脆给我一枪吧！”

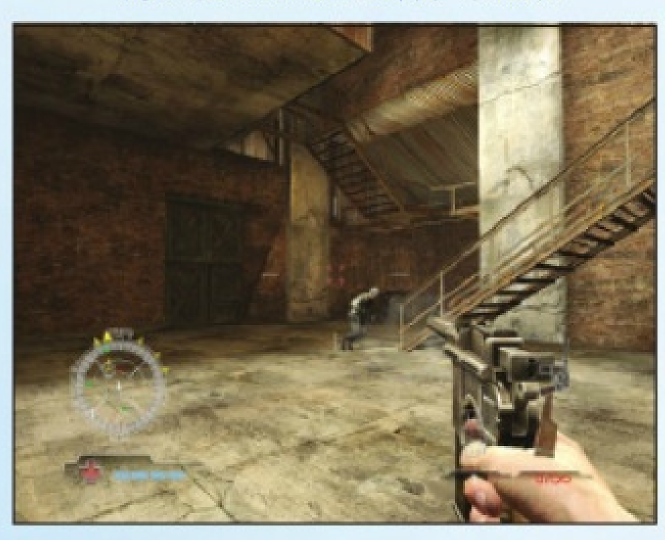
30秒钟后，躲在矮墙后重新点燃半截烟头的伯伊德气定神闲地给我算了一笔账，如果能连续一口气爆掉12个德国鬼子的头，那么他手里的伽兰德就会变得更强大，甚至最后可以发射枪榴弹，据说这东西可以从很远的地方直接轰掉机枪工事里的德国鬼子。当伽兰德步枪升到最高3级后，他还要换上带来的一支汤姆森冲锋枪继续练级，接着是挂在腰间皮带上的那支柯尔特.45英寸口径的手枪，然后还有碎片手雷和木柄手榴弹。这还未包括他留在营地里的一大堆武器，其中有伯伊德历次战斗中缴获的德制MP40冲锋枪、K98K步枪、StG.44突击步枪。“我要把它们都练到顶级。”来自得克萨斯州的伞兵语气里充满了激情。我因为“害死”了他两次，所以没话找话想缓和一下气氛，于是搭讪着问“练到顶级以后有什么用呢？”“这样可以去爆更多的头啊！然后换更高的难度再全都升到顶级，再去爆更多的头，最后我们可以分开来上……”“等等，我记得刚才你说是为了挣勋章啊？”“没错，多着呢。我们有金翼勋章、士兵勋章、功勋勋章、二战胜利勋章、铜星勋章、银星勋章、卓越十字勋章，每场战斗还有表现评分。武器不好你瞄头偏打中腿，子弹打光了还不一定沾到敌人脚毛，这样打压根就别想得到勋章呢。这帮手足兄弟你刚才也看到了，他们能不把我捆起来再扎一蝴蝶结抬给纳粹就谢天谢地了。就拿这金翼勋章来说吧，每次你都得从5个隐藏的指定地点以特定姿态着陆，全都符合要求了才能获授金翼勋章。”“可你从天上下来只能有一次，怎么可能5个点都跑到呢？”伯伊德不屑地看了我一眼，站到一边去从腰里摸出一枚碎片手雷，“铮”的一声拔出的保险针像瓜子皮一样掉落在地，然后是“轰”的一声巨响以及碎裂肢体散落满地的声音，周围的战友们则报以惯例性的热烈欢呼：“MG42!”半分钟后第三次从天而降的伯伊德蹲在那段矮墙后重新点燃了一根香烟，不动声色地看着我说：“赫拉克利特说过，人不能两次跨入同一条河，但在这里，一切都是我说了算。”

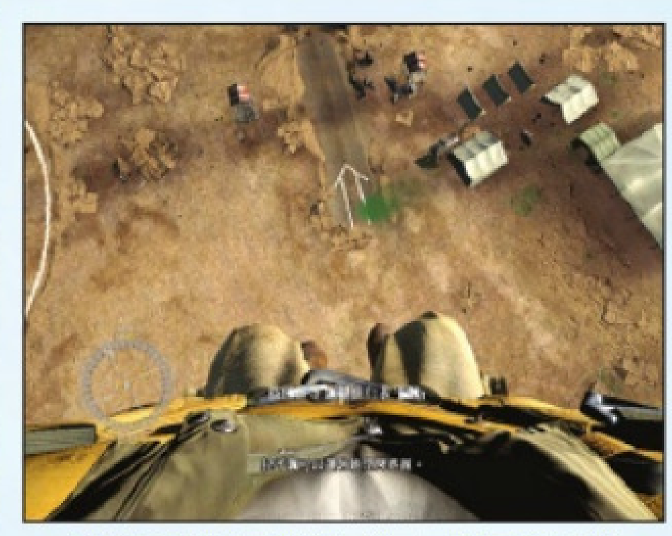

尸横遍野不仅仅发生在地面上

见我没吭声，自觉占了上风的伯伊德来劲了：“暴风突击队见过吗？纳粹军之终极人间兵器，刀捅枪刺纹丝不动，人家抬手就是一挺便携式MG42，‘突突’两下我们这边全趴下。对付这‘哥们儿’得一口气接连三次爆头，要打身上腿上就算把弹匣全抖光都不一定管用。没支升到顶级的好枪，见了面只能白给，所以就算我不想要那些个勋章，为保命也得替手上武器练练级。”我惊奇问道：“这世间竟有如此小强之单位？”伯伊德咧嘴吐烟圈顺带斜了我一眼：“嗯，也就比在下差那么一点点而已。”“这……这还是《荣誉勋章》吗？我是不是来错地方了？”“怎么不是？！纳粹还得靠我来灭，鬼子再怎么牛终归也是为了衬托我的英雄形象，要真盖过本主角的万丈光芒那还不反了他们？如今都在讲创新讲突破，这《荣誉勋章》要还是那套老把戏哪能有人玩啊，得有变化啊！我亲爱的打死伟大同志，新的勋章系统标志着反法西斯斗争成功引入多元化激励机制的历史性重大进步，它真实体现了广大玩家的普遍心声，同时也是对目前大时代趋势的正面积极响应。你看现在什么热门游戏不刷荣誉，《魔兽世界》听说过没？‘荣誉勋章’可不是‘容易勋章’，你说有哪块勋章来得容易？”说到这里，他探头看了看外面的情况。MG42的机枪手不知被谁一枪爆了头，一帮空降兵正推推攘攘挤过去。伯伊德赶紧和我辞别，按惯例高呼了一声“MG42”后跳出矮墙消失在人群里。


有好多的勋章和评分等着刷

最后一次见到伯伊德是在柏林，盟军指挥部下令夺取一座藏满高射炮的巨塔，我经过那里时意外看到了伯伊德。这位空降兵显然已经功成名就，因为他从胸口到小腹都挂满了各式各样的勋章，手里拿的武器也光怪陆离到了极点。伯伊德正在主持一个小型的战前研讨会，他们讨论的主题是“如何有效利用战友挡子弹”。我还没来得及打断正滔滔不绝演讲的老伞兵，一阵突如其来的MG42扫射声立刻惊得他们像鸭子一样逃散到附近所有可供藏身的隐蔽物后，打这以后我再没见过来自得克萨斯州乡下的一等兵伯伊德·特拉维斯。


纳粹小儿休走！


跳伞虽讲技巧但阵亡还可以重新来过



寻找"大杀器"——硬科幻游戏世界观中的超级武器

■江苏 十大恶劣天气

硬科幻——"大杀器"魅力的助燃器

所谓"硬科幻"和"软科幻"之分，一个比较通行的说法是，前者的作者具备理工科背景，他们对作品中的科幻因素有较为完整的解释，这使得作品中的一切都建立在现实依据之上，经过合理的逻辑和规则加工而成，让读者不知不觉信以为真。硬科幻作品中最令人激动的，莫过于威力巨大的超级武器。在"软科幻"作品中，则更关注作品的人文性，由于其设定经不起推敲，科幻因素往往是一笔带过。如果给两类作家1000字的篇幅，用于描述一件"大杀器"，软科幻作家会将900字花费在这件武器在使用后所引发的道德、伦理冲突等人文问题上，而硬科幻作家会把其中的900字放在这件武器的工作原理上。

从传统生物武器的角度来讲，T病毒是非常不合格的

洪魔是迄今为止威力最强的活体生物武器

当然，游戏画面的信息载体能力有限，比如《星际争霸》中Protoss的龙骑士，对于玩家的意义仅仅是"XX矿、XX气"而已，我们不可能单单通过这个单位，去了解它的动力盔甲设计，或者里面营养液中浸泡的大脑是如何通过精神力量来操控这个庞然大物的。此时，就需要借助官方设定集、小说等周边来界定这类科幻游戏的"软硬属性"了。硬科幻对于游戏尤其重要，因为那些"大杀器"都是玩家"触手可及"的。作为我方力量，需要给玩家提供横扫千军的爽快感；作为敌方Boss，则需要提供脑门冒汗、心跳加速的压迫感。如果没有好的设定功力，用游戏和文字的双重语言来为其润色，使之形象立体化，也就不可能有那些令人血脉贲张的"超武"存在了。同时，现实世界是"硬科幻"作品的依赖和素材的源泉，"大杀器"往往也具有很强烈的现实性，这种科幻元素对现实世界的扭曲、夸张，也为作品增加了无穷的魅力。



《星际争霸》中Protoss的龙骑士

射程极限——巨炮轰鸣

德国在第一次世界大战时使用的巴黎大炮和二战中的古斯塔夫大炮，在当时将火药动能武器的射程提高到了惊人的30英里，这种"巨炮情结"不仅仅是战争狂人的专利，它也属于每一个战争游戏的玩家。1998年被誉为RTS新纪元的《横扫千军》就是第一款充满"巨炮情节"的即时战略游戏。游戏中普通双管大炮的射程可以超过一个1280×780的屏幕，对于当时普遍运行在640×480分辨率的画面来说，往往一炮可以打上数屏的射程。而被玩家们誉为"人间大炮"的超级大炮，则可覆盖一张4人地图，从自家隔着数个屏幕直接和敌人基地对轰，这种震撼也只能在制作人Chris Taylor的游戏中享受到。在他制作的最新作品《最高指挥官》中，各派系的T3及T4级实验型大炮可谓震撼力十足：Aeon系的超强射程和准度、Cybran系的廉价实用和UEF夸张的威力/能耗"性价比"，给我们留下了深刻的影响。超级



《皇牌空战4》中的巨石阵，是系列游戏中压迫感最强的恐怖武器



不单单是巨炮的科幻设定，《最高指挥官》这款游戏中整个军事系统的运作，也是非常具有逻辑性和可操作性的

大炮的到来给RTS引入了战略火力压制概念，大规模对抗的战场风格在各种超级巨炮的“伴奏”下，其娱乐性也提高到了前所未有的高度。

《最高指挥官》中的最大地图为81km×81km，从各类大炮的射程来看，在技术上它们并没有脱离传统大炮以火药燃气压力作用于弹丸的发射模式。如果要使大炮的射程再次得到提升，就必须借助电磁的作用了。作为电磁炮最具发展潜力的一个分支——轨道炮，无疑是硬科幻游戏中的宠儿。

轨道炮是利用轨道电流间的相互作用力把弹丸发射出去，它由两条平行的长直导轨组成，导轨间放置一质量较小的滑块作为弹丸。当两轨接入电源时，强大的电流从一导轨流入，经滑块从另一导轨流回时，在两导轨平面间产生强磁场，通电的滑块在安培力的作用下，弹丸会以很大的速度射出（理论上可以达到亚光速）。在实际运用中，可轻易让弹丸的初速突破7倍音速。当然，轨道炮的高能耗、弹丸无法精确制导等方面的缺陷目前尚无法解决。目前有实战意义的轨道炮是将电磁加速装置与传统的火炮结合起来，美国陆军目前试验的电磁混合榴弹炮射程已经达到了150km。



纳粹魔头希特勒本人，就是一个巨炮主义的爱好者

在游戏《皇牌空战4》中，代号“巨石阵”的8连装轨道炮可谓是巨型大炮设计的神来之笔。它的全名是“120cm对地对空两用电磁火药复合加速方式半自动固定炮”，因布局类似英国的著名自然景点而得名。“巨石阵”的设计思想并不是作为武器，而是用于击毁即将撞击地球的代号为1994 XF04的小行星。通过电磁与火药混合的发射方式，可将炮弹以6km/秒的速度发射出去。由于依然具有传统火炮的膛线设计和火药燃烧压力击发方式，炮弹能实现一定的弹道（而不是像轨道炮那样直接射出大气层以外），能攻击地平线以外的目标，由此，“巨石阵”能实现高达1600km的惊人射程。

游戏中的Erusea国在夺取这门人类家园的守护者后，经过改装后使其能够发射电磁脉冲弹。这样，“巨石阵”成为了一件防空武器，能破坏半径1600km范围内任何地区的电子设备，这使得600米高度以上的敌机全部坠毁。在获得“巨石阵”的控制权后，在其射程范围内的联合军空军存活率不到10%。在如此恐怖武器的压制下，联军迅速被赶下海，在地图一角的海岛上苟延残喘。“巨石阵”超强的压迫感，使得在玩家所扮演的无所不能的“幻之击坠王”Mobius 1登场后，联军依然使用了8个月时间才缓慢推进到其原先控制范围。超级武器的压迫感在“巨石阵”的身上显露无余。



《最高指挥官》的战略性和爽快风格，很大程度上来自于游戏中众多的超级大炮

从这张地图上，可以看到巨石阵恐怖的攻击半径几乎覆盖了整个大陆



蘑菇阴云——新概念核武

艾森豪威尔对核武有这样的评价：“核武器的威力仅存在于发射架上”。伟大领袖毛主席也认为，核武器是用来“吓人的”。核武器的特殊性，注定了它在实战中几乎没有使用价值，尤其是在两个核大国之间。因此，以弹道导弹为载体的核武器，在游戏或是影视作品中带给我们的震撼力与其所应具备的威力是成反比的。而那些经过特殊方式“包装”后的核武，才能将其真正的威胁感展示出来。《潜龙谍影》系列（以下简称MGS）为我们展示的，就是这种核子怪兽所应具备的压迫感。随着时代变迁和国际政治力量的博弈，核武器的地位和作用也在不停地发生变化。这种奇特的互动，正是在MGS每代作品中对“合金装备”的设计上得到了体现。

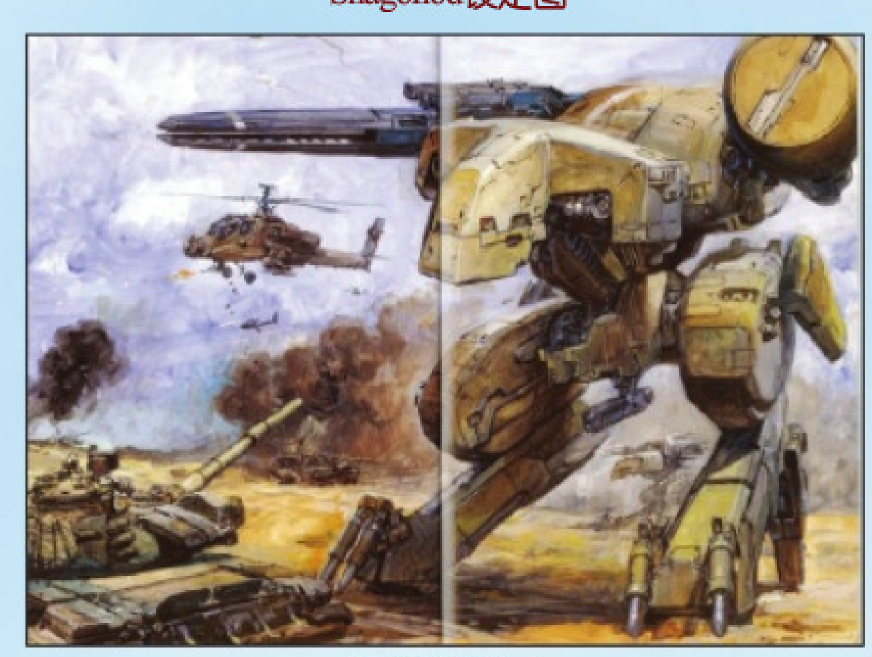
冷战时期，华约和北约两个军事集团在东欧陈兵百万、剑拔弩张，彼此对对方所拥有的长程战略导弹非常忌惮，限制对方进攻性核武器的《反弹道导弹条约》正是这一时期的产物。而与此同时，各种战术核武器的开发却在大规模进行着。出于对苏军装甲集群所组成的铁甲洪流的恐惧，以美国为主导的北约集团研究了包括战术核导弹、核地雷、

炮射核弹，甚至是单兵核火箭弹在内的战术核武。MGS3中的MG最初版本——Shagohod，正是反映这一时期核战术思想的标志性武器。

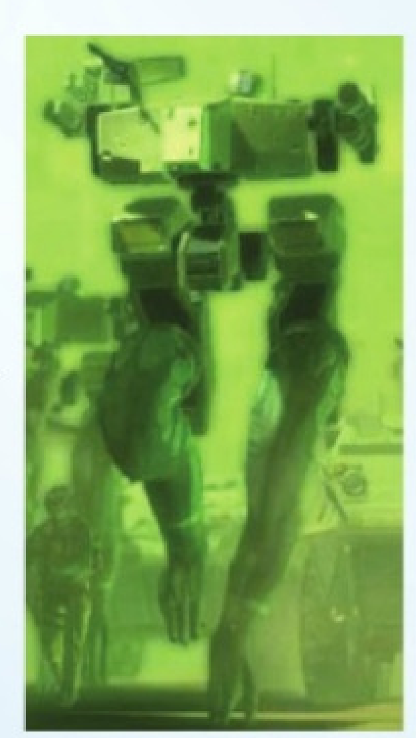
Shagohod的设计思想是一种“无需空地支援、可在任何地形发射核弹”的巨型坦克，用于在丧失空中优势的情况下独立作战。其设计师索克洛夫将其形容为“连接步兵和炮兵之间的齿轮”，能在战时有效地以战术核武器支援脱离己方火力控制范围的前线部队，并且具备发射中程弹道导弹的能力。Shagohod的履带采用了分离式设计，前装甲能在液压控制下实现爬行动物前肢的功能，借助尾部的助推火箭，可实现在复杂地形上的机动（如游戏中在被打落深渊后依然可以“爬”回地面）。配合前方的巨型钻头，使其拥有“逢山开路、遇水搭桥”的出众越野能力。Shagohod具有完备的防空、近战武器系统和强大装甲，能在480km/小时的速度下发射SS-20中程导弹和各种战术核武，在敌方严密的空地打击下，依然可独立完成支援前线步兵的战术任务。



Shagohod设定图


REX设定图

1979年随着《美苏限制进攻性战略武器条约》的签订，核武器已经失去了使用的法理依据。高尖端卫星侦查也使得核武器部署的微小变化，都能引发另一方的高度紧张。在保证可以对等毁灭的前提下，沉浸在核武器阴云中的地球终于在这种恐怖的平衡体系下稍作喘息。然而，军事狂人们挑起核战的邪恶愿望，并没有随着冷战的结束而停止，对应的超级武器也应运而生，这就是在MGS中出现的合金装备REX型。两足机械战车REX的右臂上装配有一门用于发射核弹的轨道炮，这种武器的工作原理在前文中已经介绍过。REX的核弹发射模式和传统洲际导弹的工作模式截然不同，轨道炮可以瞬间将核弹以超过10马赫的速度送出大气层，由于不需要火箭作为推力，这是一种无尾焰的“绿色”发射，对方的卫星以传统的红外方式根本无法探测。较小的弹头在回到大气层后也使雷达无从察觉，不需要传统洲际导弹二次点火、分体弹头等防范拦截的措施，对方根本没有任何预警时间。更“难能可贵”的是，轨道炮发射过程自始至终都是完全隐形的，对方无从判断核弹的具体发射位置，更不可能在“中招”后寻求核报复。完全可以说，一台REX具备有在“不知不觉”中毁灭一个超级大国的作战实力。


MGS4里的“月光”

尽管REX的工作方式有充分的理论依据，轨道炮和微型核弹都是现实存在的东西，但我们还不需要担心有一天REX真的被军事狂人开发出来。这是因为，轨道炮的弹体在外形、材料选择上非常严格，在这种惊人的速度下，一个20kg的物体自身要承受数万倍于地球重力的加速度，这种情况下的核弹恐怕早已化作粉末了；再者，MGS中所设定的轨道炮并没有传统的火药燃气压力，这使得弹体完全是以一条直线窜上云霄的，而小岛秀夫也没有为弹体做诸如大气层外制导的设定，这种情况下的核弹就直接脱离地心引力的控制进入广袤的太空去炸外星人了；最后，即便核弹安排有火箭发动机二次点火、弹体分离变轨的设计，恐怕精密的电子设备在如此高速的摧残下早就散架了吧。

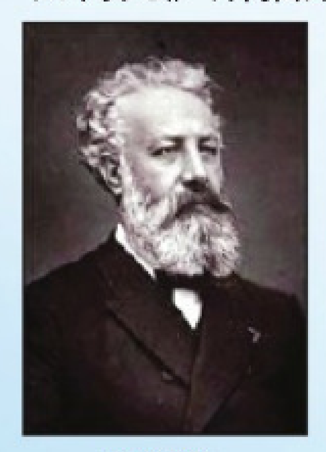
担心发射架上的核弹明天回落到自己头上，似乎有点杞人忧天的味道。但如果核弹的载体不是火箭发动机，而变成恐怖分子之后，恐怕人们就不会这样想了。以核废料的辐射为攻击手段的“脏弹”是一种看不见的杀手，在《影子行动》《细胞分裂——双重间谍》中出现的“红色水银”炸弹，则是一种能爆炸的巨型脏弹。

尽管“红色水银”是否真的存在尚是一个谜，但根据美国能源部的一份报告指出，一种化学和放射性元素混合的脏弹，有可能在苏联解体后经过黑市流入东欧和中亚（《双重间谍》中JBA恰恰是通过Fisher从核武专家Aswat那里获得了关于“红色水银”的机密文件），这就是传说中的“红色水银”。从武器的角度上来看，它并不能算是一件合格的核武器，但对于恐怖分子而言，它的“性价比”出众：“红色水银”的爆炸当量非常低，一个手提箱大小的武器仅仅只能摧毁一个街区，不过，它的剧烈核辐射可以达到20万吨当量核弹空爆后所产生的效果。操作简便、价格低廉和高杀伤力的回报，使得“红色水银”成为恐怖分子最想得到的核武器。洛斯阿拉莫斯国家实验室（Los Alamos National Laboratory，LANL）对“红色水银”有这样的评价：“如果‘红色水银’真的存在，它可能是支持恐怖主义的国家最想获得的东西。如果你想获得制造核武器的捷径，如果你拥有了远程运载火箭却没有合适的弹头，如果你想以‘隐形’的方式释放核爆，红色水银都将是最佳选择！”《双重间谍》中JBA的首脑Emile妄图通过部署在3个主要城市的“红色水银”炸弹来颠覆美国，依其威力来看，是完全有可能的。



利剑高悬——太空武器

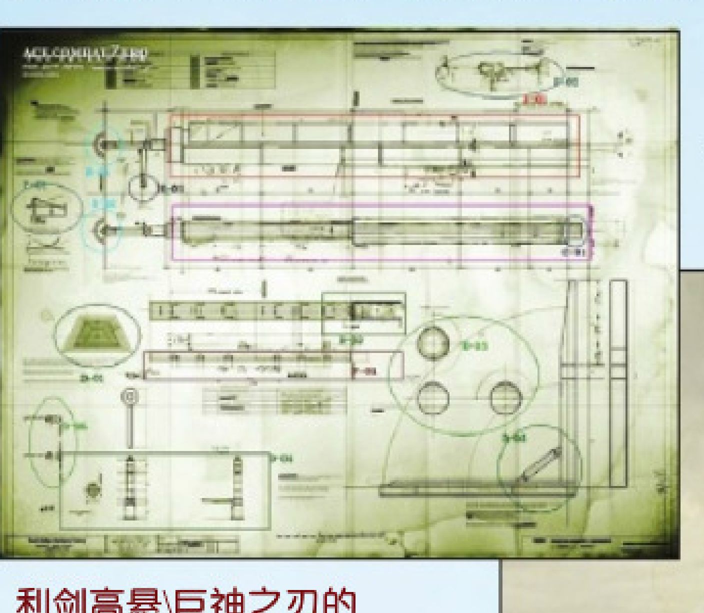
谈到天基激光类武器（亦称天基激光平台），玩家们一定会想到那种放激光的卫星吧。这种武器在007系列中出现过多次，而电影中的这种武器恰恰是最不靠谱的。以《择日再死》所描绘的激光卫星为例，其原理是将太阳能转换为激光，通过一个拳头大小的钻石将其汇聚为直径超过100米的死亡火焰射入地面，和放大镜的工作模式无异。只要学过初中物理的人，都可根据同步卫星距离地球3万64公里的距离作为焦距，来计算出充当“凸透镜”的这颗卫星究竟需要怎样庞大的身躯。依照目前卫星躯干部分的直径来看，能投射一个脸盆大小口径的杀伤激光束到达地球已属极限。


凡尔纳

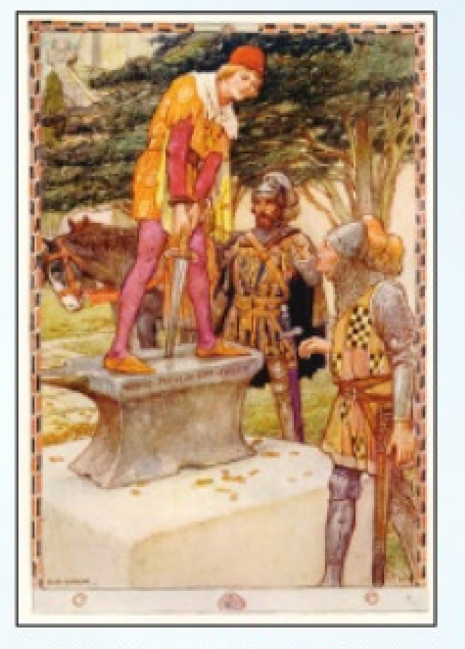

《战争机器》中的黎明之锤

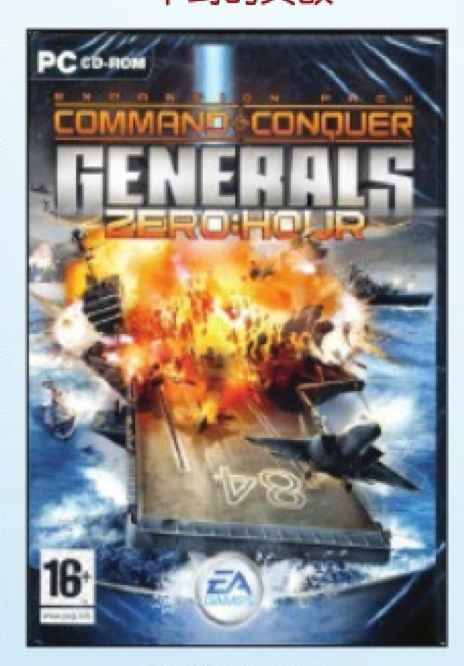
《战争机器》中的黎明之锤（Hammer of Dawn）在设定上明显要合理许多，该“锤”由卫星和地面遥控装置组成，只要玩家用红外线锁定目标，一道死亡利剑就会从天而降。它可轻而易举地解决包括狂暴女兽人在内的任何兽人步兵，在天气不良或室内情况下，由于信号无法定位，无法正常使用这种武器。激光最初击中地面后会产生强烈的爆炸，这也是黎明之锤威力最强的时候，此时能够迅速解决周围区域的轻步兵。这种武器可并没有安装敌我识别装置，所以如果你距离目标很近……由于高能激光束的直径较小，因此，当目标移动的时候，需要卫星继续控制激光束进行锁定，所以，如果目标试图对射手进行贴身攻击的时候，这件杀敌利器也会显得不那么可爱。

《命令与征服》系列的终极武器——离子炮一直是该作的一大标志，这种以天基粒子束发射器向地面投射死亡利剑的武器是GDI的专利。而和其很早时候就立下的赫赫战功不同的是，最初离子炮存在威力不足的问题：和NOD的终极武器相比，离子炮的威力有限，对敌人的基地攻击，一次只能拆除一个类似发电站这样的建筑（好在它的充电时间和NOD的终极武器相比有着不小的优势）。在第一次泰伯利亚战争的结尾，升级攻击队列程序的离子炮成功将NOD兄弟会的老巢——神庙炸了个稀巴烂。在第二次泰伯利亚战争中，GDI的工程师为离子炮安装了追踪系统，提升了其威力，并且再次升级了攻击队列程序；第三次战争爆发后，GDI将离子炮的空间站扩建，使其威力大幅提高，从早期一次只能攻击一个建筑物，提升到一次攻击可将敌人大半基地从地图上彻底抹去。虽然在重装时间上延长了不少，但GDI的指挥官们仍认为是非常值得的。


利剑高悬\巨神之刃的设计原理图


巨神之刃


巨神之刃取自于亚瑟王石中剑的典故



粒子炮效果

在和C&C剧情并不相干的GENERALS系列中，美国一方依然拥有和离子炮类似的“超武”，这就是粒子炮（Particle Cannon），虽然只有一字之差，但二者的工作方式是截然不同的。粒子炮的能量来源是地面基站，开火时由地面基站发射强烈的光束，卫星此时充当一面反射镜，将地面的光束折射到目标上。由于镜子是无法折射粒子束的，因此我们可以肯定，地面粒子炮所发射的是一种特定波长的强激光。

看起来，地面基站发射激光再经过天基卫星折射回地面，有点“脱裤子放屁”的味道，而实际上，这是天基激光武器目前唯一可行的解决方案（C&C系列游戏尽管走的是粗放路线，但在硬科幻设定上有众多的可圈可点之处）。这是因为，激光武器的重量太大（做过激光去痣手术的玩家可以目测一下医用激光器的大小），而目前唯一有军事实战价值的激光武器是化学能激光——利用大量化学物质的原子受激辐射产生发光现象为原理研制的，化学激光武器恰恰体积庞大，不宜机动部署，更不用说送上太空去了。唯一可行的做法就是将激光设备拆解，分批运送至太空，再以组装空间站的方式一一对接。以我国的长征2号E型火箭为例，其起飞推力600吨，一次能把8吨的物体送入近地轨道，我们可以设想一下一个起码重达800吨的天基激光平台，在最理想的情况下需要多长时间才能运送至轨道并全部组装完成吧！而使用反射镜来折射地面激光的成本要小很多，并且主设备的维护可全部在地面进行。


离子炮从天而降

结语——纯属虚构，不要巧合

在19～20世纪交织的大发明时代，硬科幻小说作者往往能“预知”即将出现的发明，这里面最有名的例子就是凡尔纳了。在电能运用尚未普及的时代，他已经通过文字为我们展示了潜水艇、电视、电报的形态，无线电报的创始人马可尼、火箭动力学家齐奥尔科夫斯基、航空学家茹可夫斯基都曾经是他的忠实读者，而他们的发明都受到了凡尔纳的启迪。潜水艇的发明者西蒙·莱克在他自传的第一句话是“凡尔纳是我一生事业的总指导”；海军少将伯德在飞越北极后回来说，凡尔纳是他的领路人。我们应该看到，硬科幻小说用文字为我们展示了一件件现实性极强的“大杀器”，硬科幻游戏则将这些武器的恐怖威力以直观化方式展现在我们面前，为我们带来了各种游戏快乐。希望这些“大杀器”永远不要成为现实，永远只存在于游戏之中。P

虽然游戏号称是根据1992年的《辣手神探》改编的，但实际在故事情节上并没有太大的关联，当然也可看作是《辣手神探》的后续故事。游戏是由吴宇森投资的工作室开发的，主角是《辣手神探》里的袁浩云（周润发扮演），人物动作细节采用动态捕捉技术，无论动作还是表情神态都相当传神，发哥的招牌持枪动作都在游戏中精美再现，例如沿楼梯扶手下滑射击、纵身到滑车上侧身开枪、前扑后飞侧飞开火等，热血节奏劲爆十足。

游戏对硬件的要求很高，安装＋运行至少需要15GB空间，1GB内存、128MB显卡进入游戏的几率很小，即使进入也容易闪屏或黑屏，升级的首选是内存，2GB内存是底限。由于大部分玩家并不能流畅地进行游戏，因此本篇攻略以图文形式向大家介绍，使大家都能一睹发哥在游戏中神勇的风采。

注：由于袁浩云的名字对玩家来说可能会很陌生，所以在攻略中我们还是称之为“发哥”吧。

第一关 香港集市 Hong Kong Marketplace



1 香港黑帮气焰嚣张，虐杀警员挑战警界，还劫持了发哥的妻女。

枪神

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

四种技能

在屏幕左下角有4格技能槽，技能的气槽有两种方法来积累。一是杀敌，尽量施展华丽的动作来攻击敌人，连击或爆头都有加成，使气槽恢复速度加快二是收集游戏场景内的纸鹤（记得《辣手神探》中梁朝伟就爱折纸鹤吗？），听到有鹤鸣声就表示附近有纸鹤了，纸鹤有多种颜色，恢复的程度不同。随着游戏进程，发哥能学会4种技能，简介如下：

键位	技能	说明	消耗技能槽
1	回血	在战斗中恢复生命	1格
2	狙击	精确射击，秒杀	2格
3	弹幕	发动后时限内无敌，子弹无限	3格
4	白鸽	伴随白鸽起舞，场内敌人全灭	4格

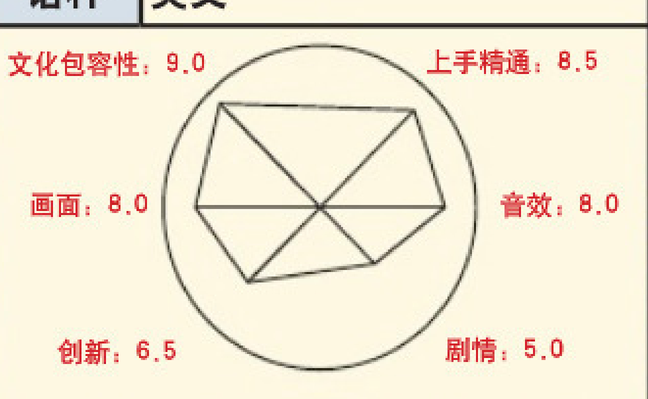
操作键位

移动：A、D、W、S
动作：空格
蹲伏：C
手榴弹：W
掩护：左Ctrl
子弹时间：鼠标右
回血技能：1
狙击技能：2
弹幕技能：3
白鸽技能：4
拾取武器：F
开火：鼠标左
切换武器：E/鼠标中键

良品 总评 7.5



制作	Tiger Hill Entertainment
发行	Midway
类型	动作射击
语种	英文





↑黑帮给警局打电话示讯，明知陷阱，发哥不顾长官的劝告，只身来到市场寻找线索。

↓用两名小兵练练前跃或后跃（空格）射击，喷泉附近出现更多的杂兵，支架和灯箱可以打落间接杀敌。



↓穿小巷到阶梯处，利用扶手滑下去解决4名枪手，花鸟市场的高阶也如此动作，这回沿扶手向上跑。



↓由小巷左转到厨房，学会回血技能（1），注意收集沿途纸鹤来积蓄技能槽。



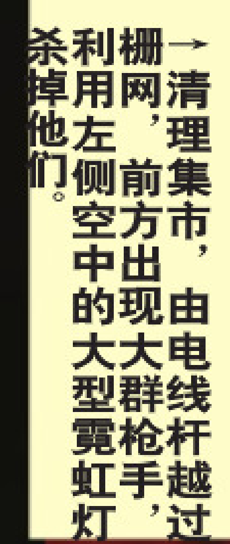


↑在市集找到金鸽子标志，从布告栏上找到凶手留下的照片，接下来是与黑帮枪手的大战。

←穿出房间与3名枪手对峙，按A和D躲避子弹同时还击，注意敌人身周的道具可互动，气罐、灯箱、支架等……

↓穿出房间学会狙击技能（2），用来狙杀高处或远处的敌兵，清完进屋拿威力强大的金枪。





→清理集市，由电线杆越过栅网，前方出现大群枪手，利用左侧空中的大型霓虹灯杀掉他们。





↑出门又是1对4的对峙局面，同样闪避子弹对射清除，打电话时受到金衣枪手方光的偷袭。



↑追到脚手架射爆油桶炸平台，清完敌人进入茶楼和酒保（吴宇森！？）聊天，金凯恩和王九的人正进行军火交易。



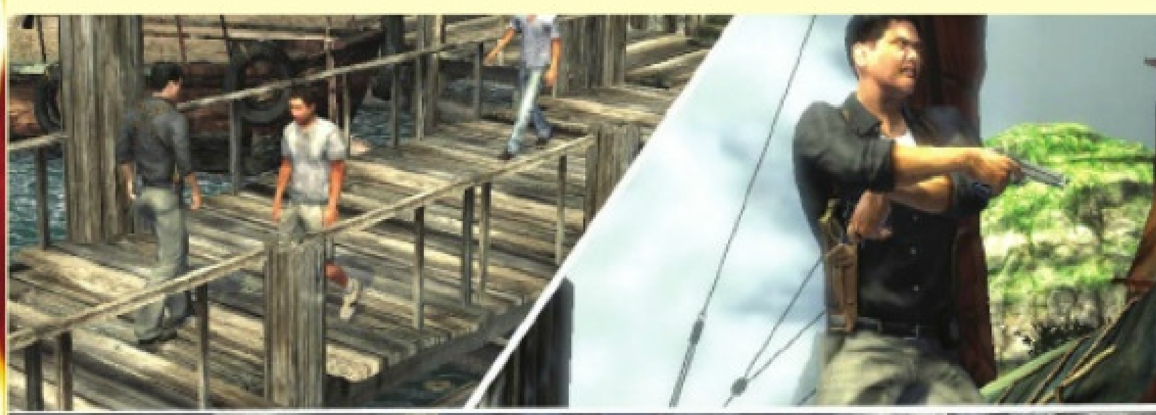
←发哥与军火贩子枪战，一开始跑到墙角蹲着，将冲过来的枪手逐个射杀。



←茶楼老板方光手持火箭筒冲下来。先清小兵，再切到子弹时间或利用精准射击技能来打方光，战后遭到上司斥责，发哥掉头离去。

第二关 大澳 Tai O

↓在码头向渔民打听线索，渔民突然被狙击手射杀，切到精准模式将远处的枪手杀掉。注意，本关的狙击手一定要优先消灭，被打到的话会大量失血。







清掉出现的杂兵，拾起步枪收拾窗口的枪手，接到上司的电话，要摧毁8台制造毒品的设备。

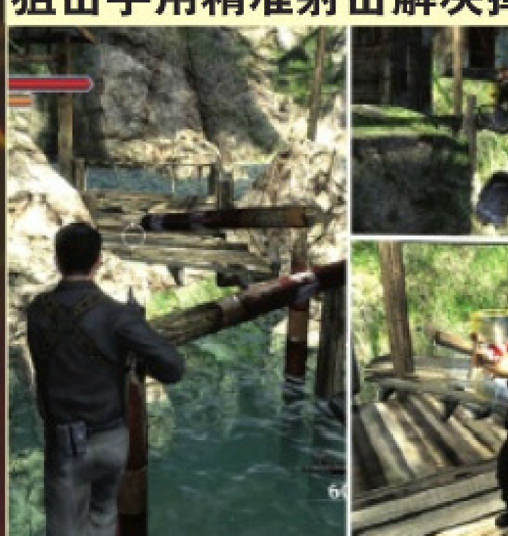


→有两间铁门锁住的房间，可由窗户的缺口开枪摧毁设备。将8台设备全部摧毁后，吊桥落下涌来枪手，清完过桥。

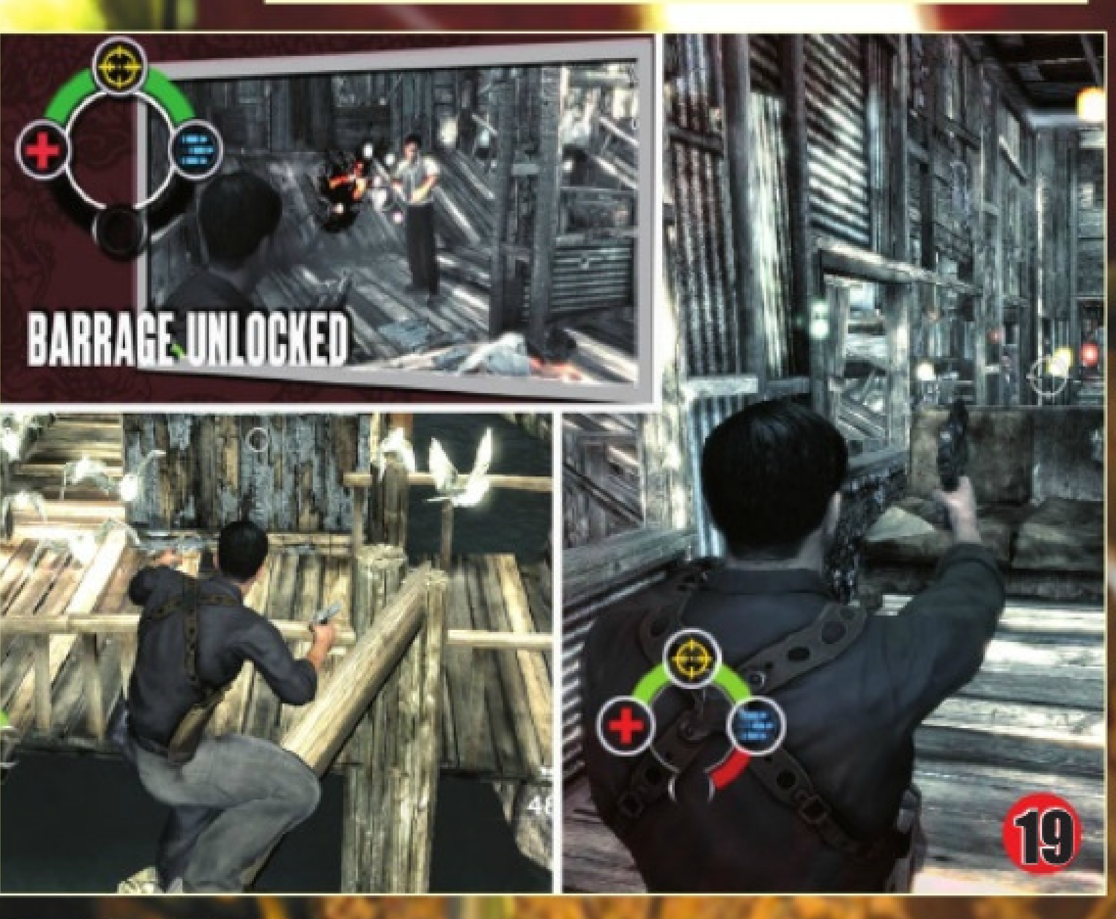


↑由空中绳索滑落对面，途中射爆2只油桶并杀掉枪手。由峡谷继续下滑，射落山崖松树上的碎石，下面敌人变成肉酱。

↓华丽落地后，到海边击倒杆子搭成小桥到另一边。山谷里射落山崖的石头解决守铁门的枪手，狙击手用精准射击解决掉。



→穿过山谷是吊脚楼住宅区，此时学会弹幕技能，发动后短时间内全身无敌且子弹无限，接下来要摧毁8台制毒设备。





↑用弹幕技能杀掉杂兵，射断两根木杆爬到屋顶，再射倒右侧的木杆滑落到另一侧栈道，16台设备很集中，容易找齐。



↑继续杀过两片住宅区，途中没路时找木杆或支柱射断，当敌人较多时注意射爆附近的油桶或设备来炸。



←接完电话，前方又是一片吊脚楼住宅区，这里要摧毁10台制毒设备。





↑一艘货轮撞入住宅区，清掉狙击手后解决涌现的枪手，杀到货轮顶部遇到埋伏，与枪匪对峙……

↓上直升机扫射，注意火箭兵的攻击，要在火箭出现后迅速击爆，多利用油桶和设备炸敌。







回平台继续战斗，这里有4艘红色的船要用C4炸沉，每艘船顶的几名狙击手是首要猎杀目标。



炸完船发生剧情，与龙爪帮的头子王先生碰面，得知妻女在黑帮头子达蒙手里，出来接到码头放14只炸弹的任务。







↑一开始放3只炸弹，左墙要打断支架跳上去，有段看不见的平台。高处的楼梯用滚落的油桶压下来打开通道。



↑放完9只走空中钢梁到另一侧码头找到3只，剩余2只在集装箱的另一边，打落铁板的木条，击爆里面的油桶炸开通道。



←放完最后的炸弹跳到上司开来的游艇上，码头在一片火光中化为废墟，发哥手中握着妻女的照片，陷入深深的回忆中。

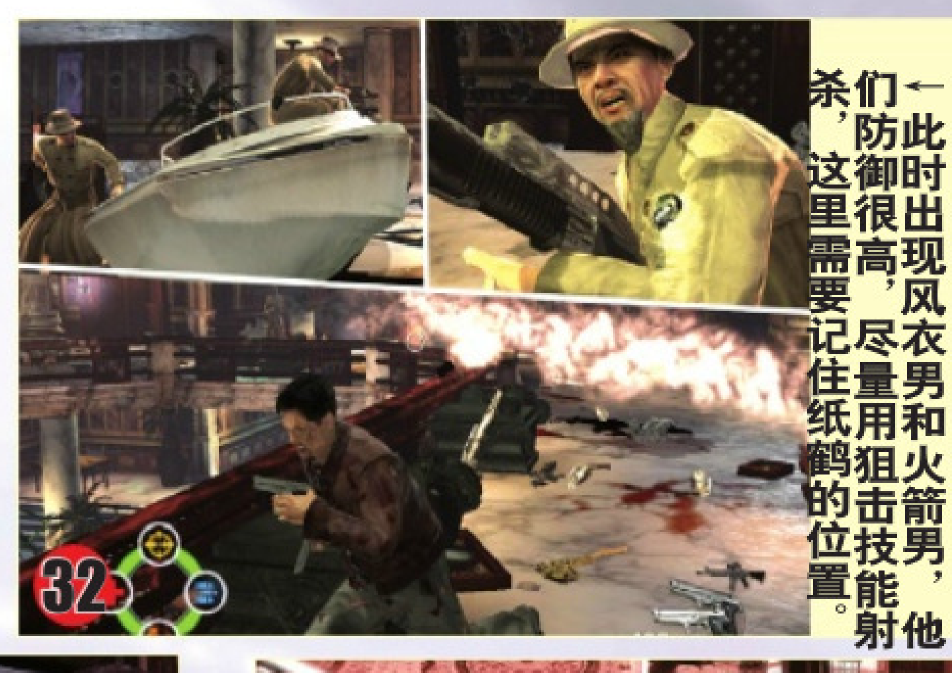
第三关 美馔大饭店
The Mega Restaurant



↑发哥拎着两只琴箱步入饭店，琴箱是补血和弹药的道具，使用后需要时间恢复，在两层各放1只。

↓此时学会游戏中最强的白鸽技能，伴随着白鸽起舞旋转射击，范围内杂兵全灭。





←此时出现风衣男和火箭男，他们防御很高，尽量用狙击技能射杀，这里需要记住纸鹤的位置。







↑在酒吧听到悠扬的萨克斯和钢琴曲，却掩盖不住浓重的杀机，这里出现一对多的对峙局面，敌人都射击连发，小心闪避回击。

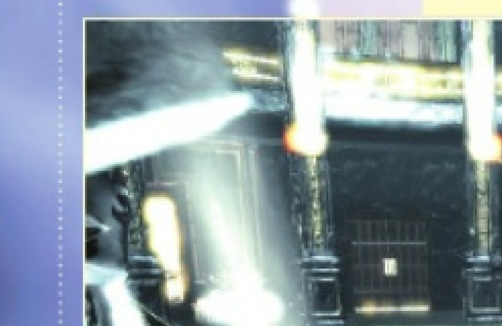


↑赌场的战斗与之前相仿，在两层各放1只琴箱，1层出现敌人跑到2层防守，2层出现时跑到1层柜台防御。

↓清完杂兵要保护乐师的性命，利用敌人出现的间歇收集大厅的纸鹤，同时提高射击的华丽度以增加技能槽，施展弹幕或白鸽技能灭杀几拨增援的敌兵。

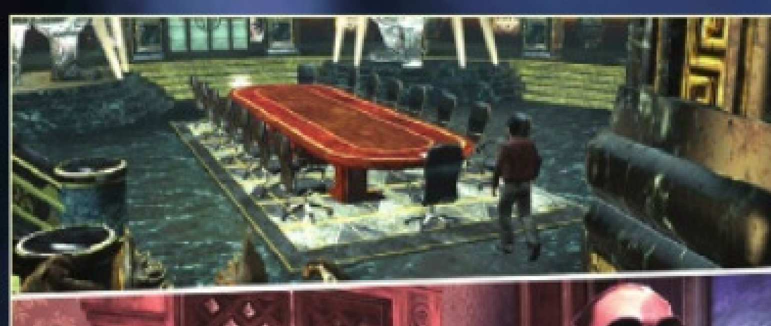


↓在会议厅遇到洛克，这家伙手持重机枪且皮厚耐打，会扫坏任何掩体。保持身形移动吃纸鹤和药包，趁他上子弹的时机用霰弹枪和弹幕技能射击。











←戴面具的红衣枪手防御高，用狙击打头部以下，保护完乐师乘电梯下去打Boss战，记得带一支霰弹枪。



←在会议厅遇到洛克，这家伙手持重机枪且皮厚耐打，会扫坏任何掩体。保持身形移动吃纸鹤和药包，趁他上子弹的时机用霰弹枪和弹幕技能射击。

第四关 扎卡洛夫的阁楼
Zakarov's Penthouse



←洛克倒下后，同事杰瑞现身，此时大厅摇摇欲坠，和杰瑞一道跑出饭店跳上快艇离开，身后的建筑轰声隆隆，火光烛天。



↑上楼梯与敌人对峙，躲子弹杀之，墙上的灭火器较容易击中。之后进入混战，合理利用掩体和技能将敌人解决。



→上楼到客厅遇到弗洛德，他欢迎发哥做客。接下来是枪战，红外线不能碰，否则Game over，利用灯架或雕塑将它解除。



↑在休息室埋伏3名枪手，这里的红外线解除不掉，要小心绕开。出口被光线挡住，由栏杆跑过去跃到对面。



↑遇到直升机不要慌，快速奔跑避开枪火，找机会狙掉上面的枪手。



←利用空中的吊灯荡到对面平台，乘电梯下到大厅遇到弗拉德和手下，在这里不能干掉他，受到伤害他会逃跑。



→在会议室进入对峙局面，避子弹将4名枪手清除，弗拉德跳上直升机，用火箭筒轰击。使用狙击技能射击弗拉德4次便可让他粉身碎骨。

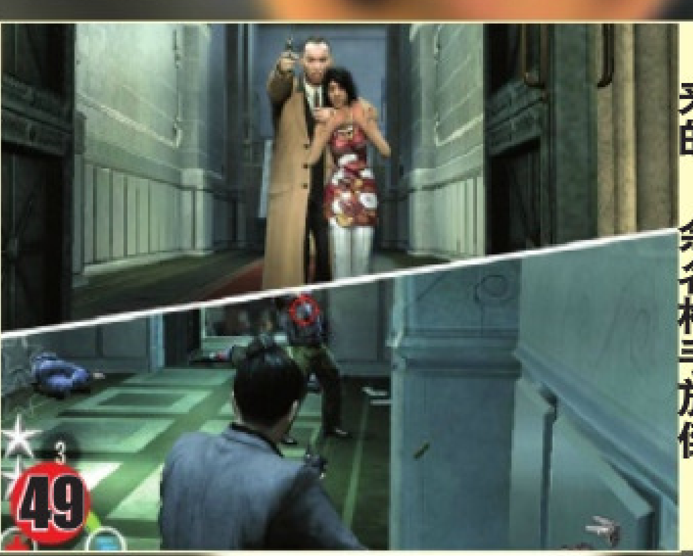


↑追赶途中小心不要碰到红外线，利用扶手或下蹲绕过。满是红外线的大厅迷宫，利用窗户和门绕开不会消失的光线，穿行到大厅另一端。

第五关 芝加哥历史博物馆
Chicago History Museum


→供发哥根据同事杰瑞提供的线索来到博物馆，看到妻女分别被两伙黑帮控制着，与枪手展开激烈的战斗。


↑清完前厅到大厅，敌人会陆续由1、2层的门涌出来，逐层清除，2层的门会被打开，穿走廊到下一大厅。


←来到有恐龙化石的展厅，看到妻女被带走的身影，先不要进去，守在门口将冲出来的6余名枪手放倒。


→杀到2层站在楼梯护栏上将涌上来的枪手解决掉，随后敌人会从2层出现，接着由缓步台的走廊大门中出来，战斗中还能捡到手榴弹（M）。


↑穿过走廊到庭院与敌人对峙，清除后遇到屋顶枪手的伏击，用狙击技能杀掉。


←从大门冲出一群敌兵，扔手榴弹炸掉一片，剩下的用枪解决。到恐龙化石展厅，敌人由天窗顺绳滑落，退出门外逐一射杀。


←进展厅后敌人由各道门出现，经常换位，空中绳索上也会偶尔出现敌兵偷袭，优先清理。清完上2层，伏在楼梯处清完枪手再上去。


←穿过庭院进入满是兵马俑的大厅，达蒙将贝莉击昏后与发哥展开战斗。先清1层小兵蓄技能槽，向达蒙狙击，注意他有金光护体狙击无效的几率。

←狙击中2次后通往3层道路打开，上去继续打小兵，狙中达蒙3次战斗结束。



→刚与妻子贝莉会面，结果她被同事杰瑞偷袭枪杀，发哥站在血泊中望着她的尸身悲愤难抑。



←追到有雕塑的大厅被伏击，避子弹清掉枪手，穿过走廊到化石展厅，敌人投掷烟雾弹，躲到化石后小心清除。





←注意接近楼梯口时会引发另一波进攻，趁烟雾弹扩散时迅速撤退，将出现的敌兵清除，上方还有名空降兵。



←离开展厅进入另一场Boss战，先用狙击将杰瑞打跑，再守住门口杀10多名冲下来的杂兵。

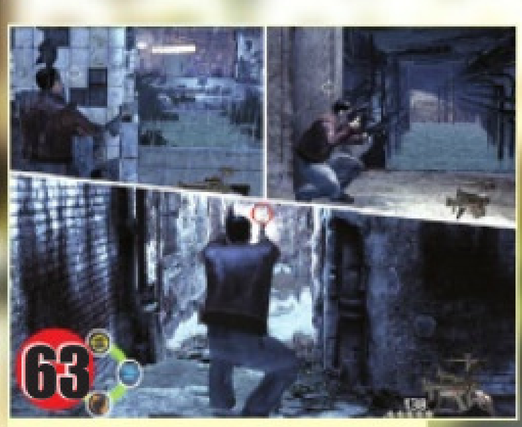


进入下一大厅与杰瑞对决，他的攻击和身形移动速度很快，注意掩护身形，然后果断冲出去使用狙击或弹幕技能爆他的头。将一枚警章丢到他的尸体上：

第六关 九龙贫民窟
Slums of Kowloon



→根据杰瑞手机里的线索，发哥来到贫民窟，寻找黑帮交易的地点，空中的霏霏细雨带来些许的凉意。



↑越横梁杀到底层，找到一副合生字样的牌子，由此进入地下水道，水帘的地方不好打，用准星或根据对方枪火来判定敌人位置。



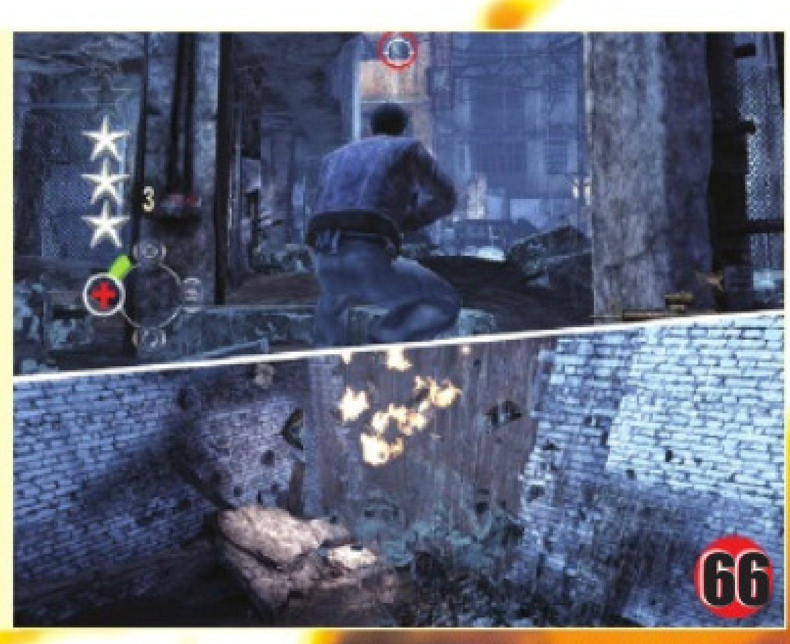
↑穿水帘洞来到外面废墟，下面是本关的难点：绕到机枪手右侧拿金枪，秒杀几名机枪手，同时小心窗口里的家伙。



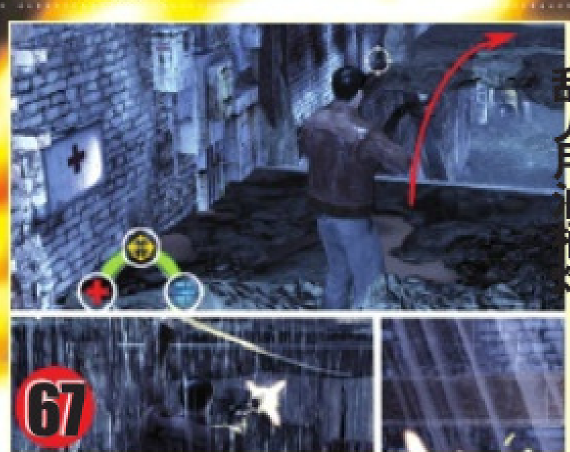
↑往前沿楼梯进屋，跃过地上的洞往前进入对峙局面，清掉6人后与2层的枪手激战。



→往前会遇到大批敌兵和狙击手，先冲到右侧墙后藏身，扔手雷炸死成群的敌人，再摸到狙击手近前射杀，另一名敌人用油桶炸。



→摸到小巷末端，在左侧楼出现持火箭筒的敌人，狙杀后末端的路被破开，清除冲出来的3名枪手。



←往前会遇到大批敌兵和狙击手，先冲到右侧墙后藏身，扔手雷炸死成群的敌人，再摸到狙击手近前射杀，另一名敌人用油桶炸。







↑战斗后期会出现持火箭筒的敌人，狙掉后找楼梯赶到交易地点，黑帮头子被乱枪打死，女儿被王先生抢走，发哥驱车赶往王先生的别墅。

第七关 王先生别墅
Wong's Estate



↑一开始用身上的火箭筒轰掉墙上的枪手，往右侧跑，打碎红门进屋拿补给，然后立足一点逐片清除枪手。





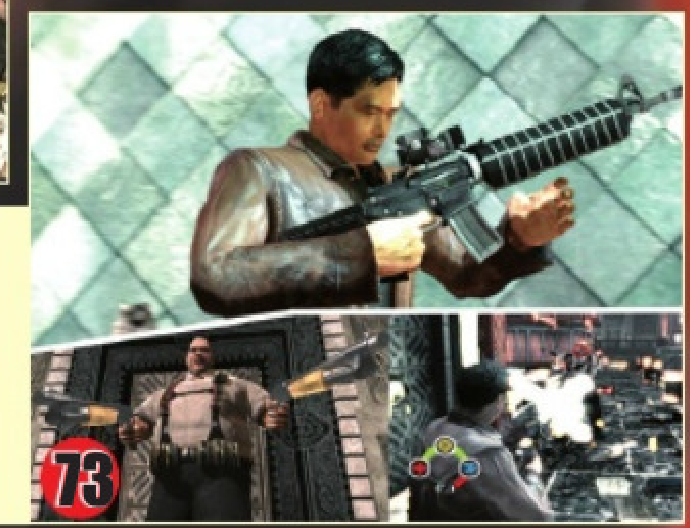
←先杀小兵蓄满技能槽，王先生用狙击步枪在上层射击，用狙击技能射他2次会赶跑他，再杀小兵等他回来狙击，如此反复将王先生击倒。



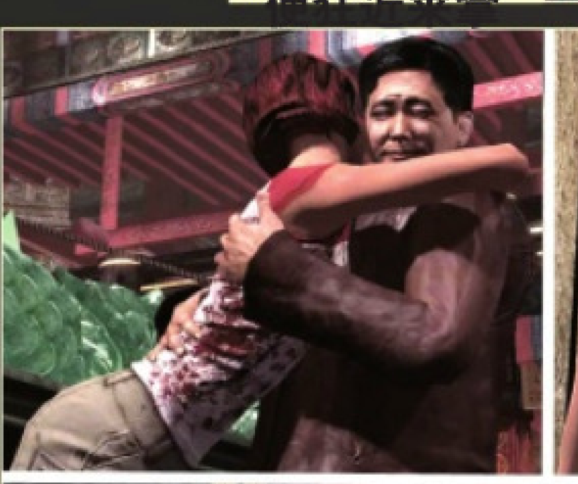
←清完庭院里的枪手出现武装直升机，重机枪和飞弹可摧毁一切，没有坚固的掩体可利用，跑到屋里换机枪或火箭筒（无限拿），用子弹时间来射，直至摧毁。



↑进入大殿见到劫持女儿的王先生，他逼迫发哥永远离开香港，女儿伺机逃走，于是发哥与王先生和胖枪手展开战斗。



→其间胖子会两支猎枪跳下来参战，等他靠近发动弹幕技能打射其头，一次便将他击毙当场。





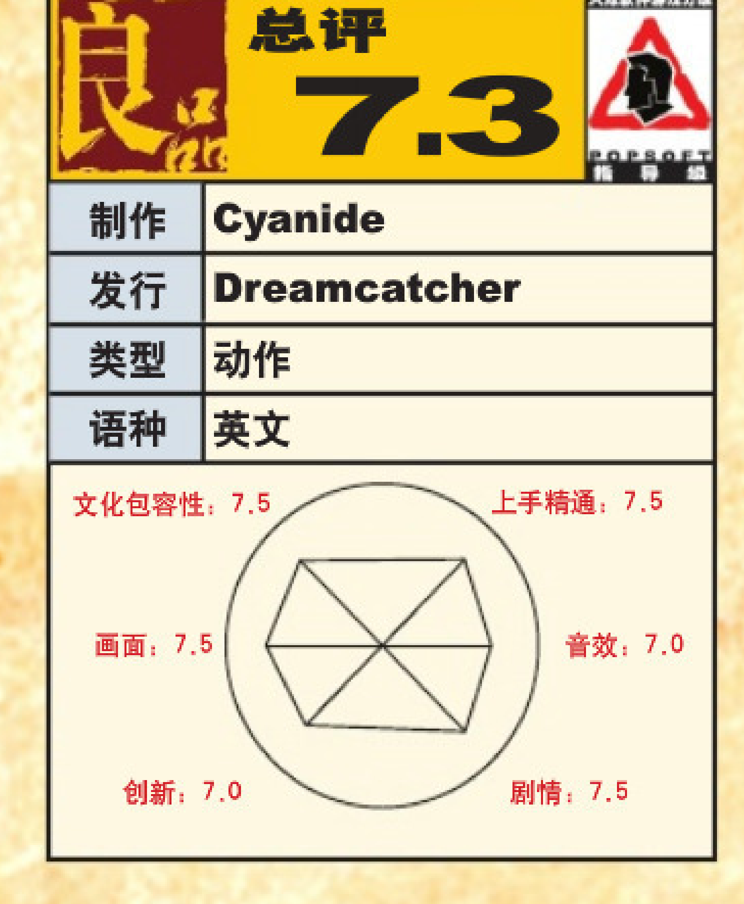


↑将两个Boss杀掉后，发哥终与女儿团聚，并将一枚警徽别在的女儿胸前，两人相扶走上了回家的路……P

见证诸神之战 LOKI
——《洛基》新手指南

■游侠创作室 神之影

背景故事



在古老的埃及，沉睡数千年的埃及黑暗之神赛特（Seth）在距离尼罗河岸边不远的金字塔内被人唤醒，基于对众神和人类的愤怒，赛特决定进行一次蓄意已久的报复，而整个世界也处于前所未有的危机之中。随着赛特的复活，世界各地的神灵都感到不安，他们曾领教过赛特的威力，知道他的出现不会给世界带来安宁。当赛特复活后，他知道自己的实力还不足以抗拒诸神，因此辗转世界的各大神话国度，寻找一些能与其并肩作战的盟友。为了完成这个目标，赛特还找到了一种可以穿行于各个世界的途径，但这种途径却破坏了不同世界的众神们达成的一项古老协议。因此，4个神话国度的神灵各自挑选出一名勇士，代表着正义，向苏醒的邪神发出挑战。

从冰雪覆盖的挪威冰原一直延伸到危机四伏的阿兹台克原始丛林，再从荒无人烟的埃及沙漠延伸到庄严神圣的希腊宫殿，你要穿越这4个地区来寻找赛特的下落，阻止他的天大阴谋，途中还会遭遇希腊的特洛伊之战、阿兹台克文明与西班牙殖民者的战争。经过一系列的任务，你会发现赛特居然躲藏在最初复活的金字塔内，一场大战在所难免……最后，你又惊奇地发现一个秘密，赛特的复活居然是众神之王奥丁的结拜兄弟洛基（Loki）特意安排的，它才是真正的幕后指使人……

操作指南

物品界面：I	属性界面：C
技能界面：T	查看任务：L
切换武器：Z	打开地图：M
定点攻击：Shift	技能选择：0~9
删除技能：Delete	传送开启：P
选择同盟：Tab	游戏暂停：Esc
旋转视角：A/D	缩放视角：W/S
地图缩放：+/—	生命药水：数字键1
大生命药水：数字键2	万能药水：数字键3
魔法药水：数字键4	大魔法药水：数字键5
净化药水：数字键6	



基本设定

【难度选择】《洛基》拥有3种不同的难度级别，分别是凡人（Mortal）、英雄（Hero）和神灵（Deity）。此种分类情况看似与其他游戏一样，实质上却有所区别。尽管3种难度都要经历同样的场景和遭遇同样的怪物，但剧情内容却会因难度的提高而有所增加，玩家不必在各种难度中反复做同一件事情，新任务的出现也保证了各难度的重玩性。

【地图查看】屏幕右上方有个小地图，地图虽小，却能给你带来不少便捷，其中的蓝色小圆点代表你自己，绿色圆点代表任务NPC，红色圆点代表敌人，蓝色圆圈代表地图连接点，4个小菱形代表任务的目标，箭头则代表当前任务目标的方向，只要跟着它前进肯定能找到任务目标。此外，如果你觉得小地图看起来比较辛苦，还可以按“M”键打开大地图，所有目标一目了然。

【装备识别】游戏里拥有15种不同类型的武器和身体5个部位的防具，每种武器和防具都会给角色带来一定的能力提升，但大部分装备都有职业限定和属性要求，任何角色都无法使用其他职业的装备，而且属性不满足要求也无法使用。此外，各种装备还有颜色和等级之分，白色、浅蓝色、深蓝色和橙色装备可用于所有难度，绿色装备只能用于英雄难度，而红色和黄色装备只会在神圣难度中出现。

【装备锻造】每个村庄或城镇里都会有一名铁匠师傅，玩家可找他打造、组合或分解装备。打造装备分为重铸（Reforge）和镀造（Overlay）两种方式，重铸是指用不同的材料为装备再打造一次，用更好的材料进行重铸的话，装备的属性会有所提升，反之则降低；镀造是指用一个新材料给装备加工，使装备增加一项属性，加工后的效果一般是增加魔法抗性，具体哪种抗性就要看材料的类别，例如铁增加黑暗抵抗，铜增加毒素抵抗、银增加冰冻抵抗。分解装备也分为直接分解和原料分解两种方式，直接分解是指将武器分解成刃和柄两个部分，原料分解是指将装备分解成原料。例如分解出铁或铜，无论是哪个分解，最后可将分解出来的部分都可组合到其他武器或装备，使其增加一些你想要的属性。此外，组合装备还可以将装备与符石进行组合。

【抵抗能力】游戏里拥有5种不同类型的魔法，包括火焰、寒冰、光明、黑暗和毒素，每种类型的魔法不仅能给目标造成伤害，还可能会给目标带来附加状态，如击晕、中毒、麻痹等。这些状态的出现几率由角色的抵抗能力决定，某状态的抵抗能力越高，该状态出现的几率就越低。

【野外神石】在一些野外场景里会存在奇异的神石，其作用跟《暗黑破坏神》里的一样，都能给角色带来特殊效果，但此处的效果种类明显丰富一些。而且与《暗黑破坏神》存在一些区别，这些神石不仅能给玩家带来特殊效果，同时也能给敌人带来特殊效果，毕竟这些神石并不只是为你准备的。



神灵与技能

每个村庄或城镇都会存在一个祭坛，玩家可在那里选择所要信奉的神灵，每个角色有3个神灵可供选择，每个神灵分别对应一个技能树。如果玩家信奉某个神灵，那么在战斗中所获得经验的25%将转化为技能经验累积起来（角色升级和技能升级是分开计算的），当技能升级时即可将升级点数分配在那个神灵所对应的技能树上。如果选择不信奉任何神灵，玩家角色将不会获得技能经验，在战斗中获得的全部经验都会累积到角色升级上，这样的好处就是角色升级更快，却无法学会任何战斗技能。此外，通过祭坛，玩家还可以将装备奉献给神灵，奉献所获得的信仰值将转换成技能经验，装备等级越高，获得的信仰值就越高，不过神灵对普通装备并不感兴趣。

每个角色都拥有3个技能树，每个技能树有17个技能，其中包括12个主动技能和5个被动技能。你不必担心在低级技能上浪费点数，因为在游戏中是允许“洗点”的。主动技能包括单体攻击、范围攻击、辅助、召唤、诅咒等几个类别，技能等级上限为25级，而且几乎都

评说 后暗黑时代的延续之作

《洛基》是一款以古代神话为背景的动作角色扮演游戏，它与之前风靡一时的《泰坦任务》（Titan Quest）有点相似，都是用一条主线将几个不同区域的神话故事串联在一起。不过，《洛基》的做法更有意思一些，4个神话故事，4名英雄角色，4个不同的起点，给人4种不同的游戏感觉。或许你会尝试4次，但尝试之后，你会发现除了初期一些任务不同之外，其他任务都是一样的，只是顺序不同而已。此外，《洛基》的游戏难度也分为3个级别，关卡设计师在这里做了一些文章。随着难度的提高，任务会逐渐增加，想知道游戏的最终结局就得玩3遍，使游戏的重玩性得到了很大提高。

至今，绝大部分的动作角色扮演游戏都无法摆脱《暗黑破坏神》的影响，即使是处于现在的“后暗黑时代”。在《洛基》中便可以看出有不少设计是仿照《暗黑破坏神》的，例如地图随机系统和武器系统，只是稍微做了一些修改，就连看上去比较新颖的职业技能系统也是，职业从5个变成4个，技能的分类使角色特点更为鲜明一些。不过为了与其他游戏有所区别，《洛基》增加了一个独特的神灵系统，玩家可以在村落的庙宇里选择自己信奉的神灵，不同的神灵将为角色带来不同的技能升级路线。除此之外，我们能在《洛基》身上看到一些创新的特性。例如武器熔铸系统，玩家可将装备进行合成或分解，不断提高装备的威力，一些中等装备也就不必再廉价卖给商店了。由此看来，虽然《洛基》在刻意模仿《暗黑破坏神》，但也做出了很多改进，让游戏变得更为完善、更为丰富。

不过，《洛基》还是存在一些不足之处。例如引擎优化不够，在画面还不太精美的情况下仍需要很高的电脑配置，这方面很难与《泰坦任务》相比；还有就是场景造型比较单一，例如在埃及世界，除了沙漠、洞穴、迷宫，你很难找到其他特色的场景，而且这些场景的造型几乎都是一个模样，只是名字不同而已。最要命的是，一幅地图上布满了无数的怪物，当你艰难通关后，你会发现你的鼠标也快“光荣退役”了！

有冷却时间。

1.希腊亚马逊

◆狩猎女神（Artemis）

刺骨箭（Piercing Arrow）：给一个方向的所有目标造成物理伤害。

强力箭（Powerful Arrow）：给一个方向的所有目标造成物理伤害，并打断对方的动作。

狩猎姿态（Artemis' Stance）：增加长弓或短弓的必杀几率。

引导箭（Guided Arrow）：自动攻击最近的目标，并打断对方的动作。

狩猎咆哮（Hunting Cry）：提高自身和所有友军的敏捷。

寒冰附魔（Apply Ice）：冰冻伤害，并有一定几率使目标进入冰冻状态。

尤里西斯之箭（Ylysses' Arrow）：自动攻击最近的目标，并穿透他们的身体。

弓箭淬毒（Apply Poison）：毒素伤害，并有一定几率使目标进入中毒状态。

多重箭（Volley of Arrows）：向指定防线射出多支箭，给目标造成物理伤害。

双重射击（Double Arrows）：向指定防线射出两支箭，给目标造成较大的物理伤害。

狩猎之雨（Artemis' Rain）：召唤大量寒冰箭，并有一定几率使目标进入冰冻状态。

毒蛇射击（Snake Shot）：毒素伤害，并有一定几率使目标进入中毒状态或麻痹状态。

弓箭精通（Mastery of Bows）：提高远程武器的物理伤害和命中率（被动）。

闪避精通（Super Dodging）：提高自身的闪避率（被动）。

致命一击（Critical Hit）：提高自身所有武器的必杀几率（被动）。

冰冻抵抗（Resistance to Ice）：提高自身的寒冰抗性（被动）。

冰冻图腾（Ice Glyph）：提高自身的寒冰伤害（被动）。

◆智慧女神（Athena）

击晕之轮（KO Disk）：物理伤害，并有一定几率使目标进入击晕状态。

贯穿之击（Penetrating Hit）：攻击时给目标造成物理伤害。

哥尔贡之眼（Gorgon's Eye）：物理伤害，并有一定几率使目标进入缓慢状态。

散射之轮（Scattering Disk）：给周围的目标都造成物理伤害。

闪电武器（Thunder Weapons）：给目标造成闪电伤害。

宙斯之碟（Zeus' Disk）：蓄力几秒后投掷一个飞轮，给目标造成闪电伤害。

盾击（Halting Hit）：打断对方的动作。

风暴之盾（Storm Shield）：遭受箭矢攻击时，如成功格挡，能给攻击者造成闪电伤害，并有一定几率使其进入电击状态，同时提高自身的闪电抗性。

雅典娜的祝福（Athena's Blessing）：魔法盾，吸取物理攻击和魔法攻击。

雅典娜的复仇（Athena's Revenge）：使用盾牌反弹部分攻击。

雅典娜的飞轮（Athena's Disks）：自动攻击最近的目标。

雅典娜的偷袭（Athena's Assault）：将自身受到的伤害累加起来，攻击时给目标造成巨大的闪电伤害。积累越多，闪电伤害越大。

单手武器精通（Mastery of One-Handed Weapons）：提高单手武器的物理伤害和命中率（被动）。

飞轮精通（Mastery of Disks）：提高飞轮武器的物理伤害和命中率（被动）。

格档强化（Increased Parry）：提高自身的格档率（被动）。

闪电抵抗（Resistance to Lightning）：提高自身的闪电抗性（被动）。

闪电图腾（Lightning Glyph）：提高部分技能的闪电伤害（被动）。

◆战神（Ares）

爆炸陷阱（Fire Burst）：给目标造成火焰伤害。

神圣视觉（Sacred Vision）：侦察隐藏的物品或陷阱，同时能提高命中率。

毒刺陷阱（Poisoned Spikes）：毒素伤害，并有一定几率使目标进入中毒状态。

诱饵（Decoy）：召唤一个诱饵，吸引目标的攻击。

沉默陷阱（Silence Trap）：有一定几率使目标进入沉默状态。

烈焰陷阱（Flaming Torch）：给周围目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态。

诅咒陷阱（Curse Trap）：有一定几率使目标进入缺乏状态。

毒云（Poison Cloud）：给周围的目标造成毒素伤害，并一定几率使其进入中毒状态。

悄无声息（Undetected）：潜行，可在目标无法察觉的情况下行动。

致命陷阱（Vulnerability Trap）：有一定几率使目标进入衰退状态。

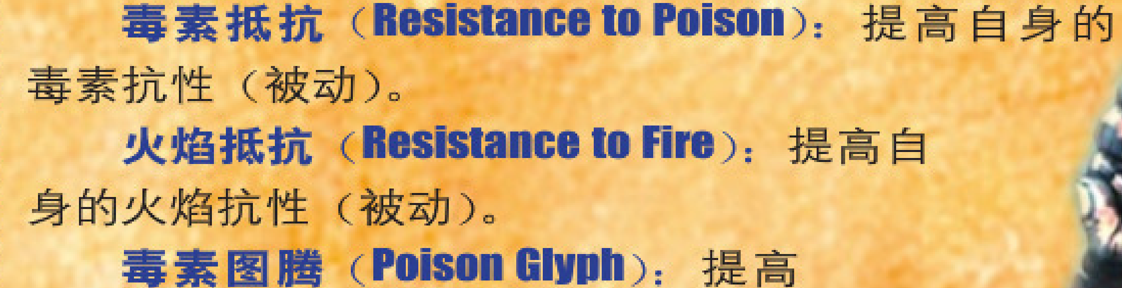
战神的愤怒（Ares' Fury）：给周围目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态或击晕状态。

九头蛇的毒液（Hydra's Venom）：给周围的目标造成巨大的毒素伤害，并一定几率使其进入中毒状态。

赫尔墨斯之靴（Hermes' Sandals）：提高自身的移动速度（被动）。

毒素抵抗（Resistance to Poison）：提高自身的毒素抗性（被动）。

火焰抵抗（Resistance to Fire）：提高自身的火焰抗性（被动）。



毒素图腾（Poison Glyph）：提高部分技能的毒素伤害（被动）。

火焰图腾（Fire Glyph）：提高部分技能的火焰伤害（被动）。

2.挪威野蛮人

◆雷神（Thor）

公牛冲锋（Bull's Charge）：给一条直线上的所有目标造成物理伤害，并有一定几率使其进入击晕状态。

雷神之击（Thor's Strike）：重击目标，需

要有双手剑、双手斧或双手锤。

战争咆哮（War Cry）：提高自身的愤怒值。

重击（Powerful Hit）：重击目标，并有一定几率使其进入击晕状态，需要有双手剑、双手斧或双手锤。

雷电之击（Lightning Hit）：攻击时给目标造成额外的闪电伤害。

巨人之力（Giant's Strength）：提高自身的力量。

虚弱打击（Weakening Hit）：攻击时有一定几率使目标进入削弱状态，需要有双手剑、双手斧或双手锤。

旋风斩（Thor's Tornado）：旋转攻击，给周围的所有目标都造成物理伤害，需要有双手剑、双手斧或双手锤。

巨人爆发（Giant Breaker）：给目标造成物理伤害的同时，有一定几率使其进入击晕状态或虚弱状态，需要有双手剑、双手斧或双手锤。

毁灭之矢（Devastating Bolt）：攻击时给目标造成额外的闪电伤害，并有一定几率使其进入电击状态。

雷神之怒（Thor's Anger）：连续发动3次攻击，每次攻击都能打断目标的行动，而且第3次攻击有一定几率使其进入击倒状态，需要有双手剑、双手斧或双手锤。

雷神之锤（Mjollnir Strike）：使用雷神之锤给目标造成物理伤害，并释放出多个闪电箭攻击周围的目标，伤害逐渐递减。

双手武器精通（Mastery of Two-Handed Weapons）：提高双手武器的物理伤害和命中率（被动）。

抗性强化（Increased Resistance）：提高自身的防御力（被动）。

祝福抵抗（Resistance to Changes of State）：降低自身进入任何状态的几率（被动）。

闪电抵抗（Resistance to Lightning）：提高自身的闪电抗性（被动）。

雷电图腾（Lightning Glyph）：提高部分技能的闪电伤害（被动）。

◆战神（Tyr）

警觉咆哮（Warning Cry）：提高自身的格挡率。

战神之击（Tyr Slash）：物理伤害，并获得命中率的提升，需要有单手剑、单手斧、单手锤或拳套才能使用。

神族守护（Aesir Armour）：提高自身和所有友军的防御力。

战神的守护（Tyr's Guard）：减少受到的物理伤害和魔法伤害，但使用者不能移动，也不能闪避或格挡，需要有单手武器或盾牌。



神族愤怒（Aesir Fury）：提高自身和所有友军的战斗伤害，同时降低防御力。

隐秘之击（Hidden Slash）：物理伤害，并打断对方的动作，需要有单手剑、单手斧、单手锤或拳套才能使用。

神族速度（Aesir Speed）：提高自身和所有友军的移动速度。

神族净化（Aesir Purification）：使自身和所有友军处于祝福状态。

猛烈攻击（Unstoppable Slash）：物理伤害，并有一定几率使其进入沉默状态，需要有单手剑、单手斧、单手锤或拳套。

神族祝福（Aesir Blessing）：提高自身和所有友军的生命恢复速度。

战神旋风（Tyr's Whirlwind）：给周围的目标造成物理伤害，需要有单手剑、单手斧、单手锤或拳套。

狂暴者之怒（Berserker Rage）：提高自身和所有友军的活力。

单手武器精通（Mastery of One-Handed Weapons）：提高单手武器物理伤害和命中率（被动）。

拳套精通（Mastery of Gauntlets）：提高拳套的物理伤害和命中率（被动）。

致命一击（Critical Hit）：提高所有武器的必杀几率（被动）。

速度强化（Increased Speed）：提升自身的移动速度（被动）。

双手互搏（Ambidextrous）：允许自身使用两把单手武器，并提高攻击速度，但命中率会降低（被动）。

◆众神之王（Odin）

颤栗咆哮（Frightening Cry）：有一定几率使周围的目标进入惊吓状态。

符文咆哮（Runic Cry）：提高自身的魔法恢复速度。

王者之击（Odin's Strike）：物理伤害，并有一定几率使其进入受伤状态，需要有杖才能使用。

寒冰武器（Ice Weapons）：给近战武器增加冰冻属性，给目标造成寒冰伤害。

寒冰之击（Ice Hit）：寒冰伤害，需要有矛或杖才能使用。

召唤魔狼（Summoning of Wolves）：召唤两只魔狼，专门吞食尸体，给自身恢复生命。

灵魂吞噬（Soul Eater）：物理伤害，同时吸取对方的部分生命和魔法。

王者之铠（Odin's Armour）：给装备增加冰冻属性，提高自身的寒冰伤害和寒冰抗性，攻击目标时有一定几率使其进入冰冻状态。

召唤女武神（Summoning of Hildegard）：召唤女武神来协助战斗，此女武神使用近程攻击，一次只能召唤一名。

暴雪攻击（Blizzard Attack）：攻击时产生冰冻区域，将目标围困在内，造成寒冰伤害，并有一定几率使其进入冰冻状态。

召唤女武神（Summoning of Brynhild）：召唤女武神来协助战斗，此女武神使用远程攻击，一次只能召唤一名。

艮古尼尔之击（Gungnir Strike）：使用奥丁长矛艮古尼尔给目标造成巨大的物理伤害，并有一定几率使其进入冰冻状态。

长矛精通（Mastery of Spears）：提高长矛的物理伤害和命中率（被动）。

魔法屏障（Magic Veil）：自身遭受魔法伤害时会获得少量的魔法（被动）。

召唤强化（Improve Summoning）：提高召唤生物的生命值（被动）。

寒冰抵抗（Resistance to Ice）：提高自身的寒冰抗性（被动）。

寒冰图腾（Ice Glyph）：提高部分技能的寒冰伤害（被动）。

3.阿兹台克萨满

◆羽蛇之神（Quetzalcoatl）

召唤萨满（Summon Shaman）：召唤一名萨满协助战斗。

召唤螳螂（Summon Mantis）：召唤一只蟑螂协助战斗。

召唤蜘蛛（Summon Spider）：召唤一只蜘蛛协助战斗。

治疗（Healing）：使召唤出来的萨满具有治疗能力。

治疗祈祷（Prayer of Healing）：给所有召唤生物恢复生命。

沉默魔法（Block Magic）：使召唤出来的萨满具有沉默能力。

致命之刃（Wounding Blade）：使召唤的蟑螂具有锋刃能力。

蜘蛛网（Spider' s Wed）：使召唤的蜘蛛具有结网能力。

燃烧（Blaze）：使召唤的萨满具有火焰能力。

毒素唾液（Poison Spit）：使召唤的蜘蛛具有毒攻能力。

旋转利刃（Spinning Blade）：使召唤的蟑螂具有旋转能力。

致命毒药（Deadly Poison）：使召唤的蜘蛛具有投毒能力。

牺牲（Sacrifice）：当召唤生物死亡时，角色会得到少量的魔法（被动）。

共鸣（Empathy）：提高"治疗祈祷"技能的效果（被动）。


神话传说中的怪物是游戏的一大看点


选择神灵，选择技能树

法力重生（Mana Regeneration）：提高自身的魔法恢复速度（被动）。

毒素抵抗（Resistance to Poison）：提高自身的毒素抗性（被动）。

共生（Symbiosis）：提高所有召唤生物的基本属性（被动）。

◆暗夜之神（Tezcalipoca）

美洲虎（Transformation into Jaguar）：变身成一只美洲虎，力量、敏捷、移动速度、攻击速度和躲避率得到提高，该形态下只能使用美洲虎的特殊技能。

取消变身（Reverse Transformation）：变回人形模样，并获得少量的生命。

精灵（Transformation into Spirit）：变身成一只精灵，力量、活力、智力和能量得到提高，该形态下只能使用精灵的特殊技能。

虎牙（Jaguar' s Fangs）：美洲虎形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入受伤状态。

心灵打击（Mind Breaker）：精灵形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入疯狂状态。

连击（Double Slash）：美洲虎形态，两次攻击，并有一定几率使目标进入击晕状态。

复活（Reincarnation）：美洲虎或精灵形态，角色死亡后会立刻复活，而且移动速度、攻击速度和施法速度会有所提升。

烟雾之镜（Smoking Mirror）：精灵形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入盲目状态。

裂牙（Tearing Fangs）：美洲虎形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入虚弱状态。

黑耀之刃（Obsidian Blade）：精灵形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入限制状态。

冲击（Jaguar' s Charge）：美洲虎形态，冲锋，给一条直径上的所有目标造成物理伤害，并有一定几率将它们击倒。

黑暗之雨（Rain of Darkness）：精灵形态，物理伤害，并有一定几率使目标进入衰退状态。

力量强化（Increased Strength）：提高自身的力量（被动）。

速度强化（Increased Speed）：提高自身的移动速度（被动）。

抗性强化（Increased Resistance）：提高自身的防御力（被动）。

再生（Regeneration of Life）：提高自身的生命恢复速度（被动）。

勇气（Courage）：当自身遭受致命一击时，有一定几率不会死亡，只是生命减少至一点（被动）。

◆死神（Mictlantecuhtli）

灵魂守护（Spirit Protection）：提升自身所有魔法抗性，只能在灵魂世界使用。

幻象头骨（Phantom Skull）：投掷一根幻象头骨，给目标造成暗影伤害。

魔法图腾（Magic Totem）：往指定区域释放出一个魔法图腾，在有限时间内提升施法者的魔法恢复速度，只能在灵魂世界使用。

灵魂图腾（Soul Torment）：释放出灵魂图腾，给目标造成暗影伤害，只能在灵魂世界使用。

灵魂之井（Soul Well）：在指定区域产生一个灵魂之井，为目标范围内的灵魂图腾提供灵魂，灵魂世界使用。

灵魂重生（Spirit Refresh）：治疗指定区域内所有友军，只能在灵魂世界使用。

生命吸取（Life Drain）：吸取目标的生命给自己治疗，只能在灵魂世界使用。

灵魂水晶（Soul Crystal）：释放一个水晶，帮助灵魂图腾保存灵魂，只能在灵魂世界使用。

灵魂爆炸（Explosion of Souls）：当施法者遭受攻击时，就会产生爆炸的灵魂，给周围的目标造成暗影伤害，只能在灵魂世界使用。

重生（Rebirth）：复活一个已死的生物，最多只能复活一个生物，只能在灵魂世界使用。

灵魂祝福（Spirit Blessing）：提升所有友军的生命恢复速度，只能在灵魂世界使用。

黑暗军团（Army of Darkness）：召唤死者的灵魂撞向目标，给目标造成暗影伤害，只能在灵魂世界使用。

灵魂汹涌（Soul Surge）：增加魔法图腾的灵魂储存量（被动）。

灵魂力量（Spirit Power）：提高友军在灵魂世界给目标造成的伤害（被动）。

致命法术（Critical Spell）：提高所有技能的魔法暴击率（被动）。

暗影抵抗（Resistance to Darkness）：提高自身的暗影抗性（被动）。

黑暗图腾（Darkness Glyph）：提高部分技能的暗影伤害（被动）。

4.埃及法师

◆太阳神（Ra）

火焰姿态（Ra' s Stance）：提高火焰魔法的暴击率，但施法者

不能移动。

火球术（Fireball）：给目标造成火焰伤害。

火焰喷射（Fire Breath）：给周围的目标造成火焰伤害，并有一定几率使目标进入燃烧状态。

火焰附魔（Fire Weapons）：给武器增加火焰伤害属性。

地狱火（Inferno）：点燃指定区域，给经过的目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态。

火焰防御（Ra's Armour）：给装备增加火焰属性，提高自身的火焰伤害和火焰抗性。

火焰热浪（Wave of Fire）：给一条直线上的所有目标造成火焰伤害。

火焰冲击（Fire Blast）：引爆某个指定位置，给周围的目标造成火焰伤害，并有一定几率使目标进入燃烧状态，同时还可能击晕目标。

火焰能量球（Ra's Orb）：给目标造成大量的火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态。

火墙（Wall of Flames）：给经过的目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态。

火焰击溃（Exodus）：给一条直线上的所有目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入燃烧状态或击晕状态。

流星雨（Meteor Shower）：往指定区域召唤大量陨石，给此范围内所有目标造成火焰伤害，并有一定几率使其进入击晕状态。

火焰信仰（Faith in Ra）：减少所有技能的冷却时间（被动）。

烧灼（Sizzle）：提高部分技能燃烧状态的几率（被动）。

法力重生（Mana Regeneration）：提高自身的魔法恢复速度（被动）。

火焰抵抗（Resistance to Fire）：提高自身的火焰抗性（被动）。

火焰图腾（Five Glyph）：提高部分技能的火焰伤害（被动）。

◆天空之神（Horus）

闪电姿态（horus' Stance）：提高闪电魔法的爆击率，但施法者不能移动。

闪电术（Lightning）：给目标造成闪电伤害。

召唤木乃伊（Summon Mummy）：召唤一名木乃伊协助战斗。

沙漠风暴（Desert Storm）：往指定位置投放一组闪电，给周围目标造成闪电伤害，并有一定几率使其进入盲目状态。

木乃伊重击（Mummy Strike）：召唤出来的木乃伊攻击时有一定几率使目标进入击晕状态。

地震（Earthquake）：震动指定区域的地面，给该范围内的所有目标造成物理伤害，并有一定几率震倒他们。

闪电防御（Horus Armour）：给装备增加闪电属性，提升自身的闪电伤害和闪电抗性，攻击目标时有一定几率使其进入电击状态。

木乃伊吸血（Mummy Drain）：使召唤出来的木乃伊具有吸血能力。

闪电诅咒（Lightning Curse）：释放出闪电风暴，给目标造成持续的闪电伤害。

献祭（Funeral Sacrifice）：引爆召唤出来的木乃伊，给周围的目标造成毒素伤害，并有一定几率使其进入脆弱状态。

连锁闪电（Chain Lightning）：放出一道连锁闪电，同时给多个目标造成闪电伤害，伤害会逐渐递增。

牺牲（Transformation into Pharaoh）：牺牲召唤出来的木乃伊，提升自身所有属性，攻击时有一定几率使目标进入击晕状态。

闪电信仰（Faith in Horus）：减少所有技能的冷却时间（被动）。

闪电强化（Amplify Lightning）：提高部分技能电击状态的几率（被动）。

生命守护（Conserve Life）：使用任何技能时，给自身恢复少量的生命（被动）。

闪电抵抗（Resistance to Lightning）：提高自身的闪电抗性（被动）。

闪电图腾（Lightning Glyph）：提高部分技能的闪电伤害（被动）。

◆黑暗之神（Seth）

黑暗姿态（Seth's Stance）：提高黑暗魔法的暴击率，但施法者不能移动。

暗影浪波（Wave of Shadow）：给目标造成暗影伤害。

噩梦（Nightmare）：召唤出梦魇，给目标造成少量伤害，并有一定几率使其进入削弱状态。

反转（Inversion）：使自身的生命值和魔法值互相转换，同时增加少量的生命和魔法。

疯狂情绪（Deranged Mind）：有一定几率使目标进入疯狂状态。

混沌浪波（Chaos Wave）：给周围所有目标造成暗影伤害，并有一定几率使其进入虚弱状态。

黑暗屏障（Barrier of Darkness）：有一定几率使目标进入限制状态。

魔法吸取（Mana Drain）：吸取目标的魔法。

混沌之球（Chaos Orb）：给周围的目标造成暗影伤害，伤害会逐渐递增。

黑暗封印（Darkness Seal）：有一定几率解除施法者周围目标身上存在的增益魔法效果。

混沌半球（Chaos Sphere）：给周围所有目标造成暗影伤害，并有一定几率使其进入缓慢状态。

黑洞（Black Hole）：在指定区域释放出一个黑洞，吸住周围的目标，使其无法走出黑洞范围。

黑暗信仰（Faith in Seth）：减少所有技能的冷却时间（被动）。

强烈恐惧（Unspeakable Fear）：增加混沌之球对目标造成的惊吓效果（被动）。

致命法术（Critical Spell）：提高所有技能的魔法暴击率（被动）。

暗影抵抗（Resistance to Darkness）：提高自身的暗影抗性（被动）。

黑暗图腾（Darkness Glyph）：提高部分技能的暗影伤害（被动）。P





最疯狂的胜利！
——WCG世界总决赛八强战PJ VS IPX

■北京 Kratos

WCG世界冠军对于中国“星际”玩家来说是一个永远的梦想，前辈们多次冲击均倒在了韩国选手下，第4名的最好成绩让中国人不服，同时也踌躇满志。2007年美国西雅图，全世界观众见证了中国“星际”又一个奇迹的诞生，中国选手PJ在WCG世界总决赛“星际”项目八进四的比赛中，2：1击败了曾经统治整个“星际”界的世界第一虫族IPX。直到IPX在第3局比赛打出GG，我们才敢相信这是真的，中国所有的“星际”论坛在瞬间爆炸，很多“星际”人都激动得泪流满面。最后PJ在和世界第一PVP选手Stork进行的决赛中失利，获得WCG世界亚军。这场和IPX的八强战，我们不能说是中国“星际”史上意义最为重大的胜利，但完全可以称之为最疯狂的胜利。下面我们就一起来回顾这3局经典的比赛！

PJ（Protoss）VS IPX（Zerg） 第1局 Bakkdu Daegan

这局比赛双方从开局情况就已经判定出了胜负，由于PJ双矿开局的意图被IPX看破，他的分基地被IPX不惜代价打爆（图1），这也是比赛的转折点。随后PJ虽然竭力进行调整，但显然这样开局的比赛更适合IPX一贯“控制比赛”的风格。整场比赛中IPX都牢牢控制住了局面，后期PJ虽然凭借良好的意识防守住了IPX的几波进攻，但IPX良好的经济保证了部队的数量和质量。PJ在比赛的最后阶段基本上是穷于招架，最后只能GG。不过从这场比赛中我们也能看出IPX的缺点，就是过于求稳，IPX的这种风格在今年的韩国“星际”联赛中多次被对手利用，对手总能在比赛中找到IPX的漏洞反击，从而逆转比赛。有趣的是，这局比赛的进程也让PJ和IPX的心态发生着微妙的变化……


图1

PJ（Protoss）VS IPX（Zerg） 第2局 Paranoid

Paranoid这张地图的名字来自于Radiohead乐队的经典同名曲。首先来分析下这张两人比赛地图的要点。战场可以分为主要3部分，主基地附近的高地、距离比较近的小桥和距离较远的大桥。在这张地图上很容易同时发生多场局部地区的战斗，需要双方有较强的多线控制能力。对于PVZ的比赛，由于空间距离很短，所以前期可以用空军进行压制。小桥的区域前期不太容易进行控制，而大桥区域比较开阔，这里会发生陆军的殊死战斗。到游戏后期，在不同的地区都将突然发生许多战斗，整场战斗会更加复杂。

比赛开始后，PJ的蓝色神族出现在地图的1点位置，IPX的红色虫族则出现在地图的2点位置（图2）。PJ选择了双兵营Rush开局，由于直线距离很近，IPX探路的宿主也早早侦察到了PJ的开局战术，他选择了10D血池和12D外双基相对安全的开局。PJ的Zealot带着3个Probe很快到达了IPX的分矿，此时IPX的分基地还未开好。双方显然都明白即将进行的小规模对抗决定着比赛的走向，操作都非常谨慎，而随着PJ后续的Zealot不断赶来，一场拉锯战也就此展开（图3）。双方都是基本功非常扎实的职业选手，但PJ在这次小战役中的操作却更胜一筹，IPX在损失了相当数量的小狗和Drone后才防守住了PJ的这波Rush，PJ则是在占到便宜后就收手，将剩余的Zealot撤回了基地。



图2


图3

战局进入中期，如果按照正常发展，PJ将在形势上占据一定的优势，然而在控制基地入口处Zealot的位置时，PJ却出现了丢位这样一个小失误。善于把握对手漏洞的IPX马上控制小狗蹿了进去，PJ显然没有料到出现这个情况，在IPX后续的小狗到来后PJ家中一阵混乱，最后以PJ的一个兵营被打爆而结束（图4），IPX带着剩余的小狗从容撤退。这样双方又回到了同一起跑线。


图4

双方似乎进入了稳定发展的时期，然而一波未平，一波又起。PJ在第一架运输机生产出来后，直接带了4个Zealot空袭IPX的主基地（图5），由于双方直线距离是如此之近，以至于IPX没来得及回防。PJ的Zealot在IPX家中大肆活动，并算准时机直接叉爆了正在升级狗速的虫族血池（图6），这也是本场比赛的转折点，IPX制定的战术计划完全被PJ的这次空投打乱。随后PJ将主力部队调到了IPX分矿前，这让IPX非常难受，甚至都没有敢补造血池，而是全力生产刺蛇防止PJ的大举进攻。而IPX正面的防守也让PJ不敢轻举妄动，对地图的良好理解让PJ迅速找到了另一突破口，他控制着主力部队沿虫族分矿下方挺进，并抢在IPX退守之前占据了有利位置（图7）。IPX此时已经非常被动，而PJ连续的进攻也让这位世界第一虫族血性爆发，干脆放弃了分基地，集合所有的刺蛇冲向PJ家中，还沉浸在两次进攻得手幸福中的PJ面对IPX如此“男人式的反击”也是一阵慌乱。双方施展武功比拼操作，经历了反复的拉锯，PJ将前线部队撤回，愤怒地带着全家老小一起上阵，终于抵挡住了IPX疯狂的反扑（图8）。

图5


图6


图7


图8

此时比赛的胜负已经基本判定，因为PJ已经打掉了IPX的分基地，严重打击了IPX的经济。随后PJ又出神来之笔，他竟然算准了IPX想利用小道偷袭的想法，带着主力部队找到了IPX藏在野外的小股刺蛇并彻底歼灭（图9），这也扼杀了IPX最后一次逆转的机会，但IPX的韧性在此又体现出来，他依然没有退出比赛。不过PJ并没有像IPX第一局那样稳定发展，而是极限暴兵集结了强大的部队冲向IPX的分基地，并很快歼灭了IPX防守的部队（图10）。IPX认输退出比赛，PJ扳回一局。


图9


图10

点评： 本局比赛最关键之处在于PJ空投的4个Zealot，PJ计算得非常好，顶着IPX回防的小狗硬是叉暴了血池。运气也偏向了PJ，再有3秒狗速升好后形势就完全不一样了。这也直接导致IPX只能选择刺蛇和龙骑对拼，比赛就此进入了PJ的节奏。然而IPX毕竟实力超群，竟然看出了PJ唯一的破绽，用少量刺蛇直接冲上高地。这里IPX展示了刺蛇打金甲的操作，更让人惊叹的是IPX的意识，他并没有选择去点杀对手的Probe，而是一针见血地想打掉VR，可惜被PJ救了下来。其实这也是PJ战术的关键，因为只有龙骑配合金甲才能冲开虫族分基地的防守。总之两个人在中期都打得十分漂亮，尤其是比赛后期展示出了男人之间对决的那种血性，这正是竞技比赛最精彩、最吸引人的地方！

PJ（Protoss）VS IPX（Zerg） 第3局 Gaia

Gaia这张地图，4个出生点分别位于直线对称的位置。选手可以相对安全地在分矿进行分基地建设。而利用前期的资源优势，在这张地图上的中期对战将会是非常精彩的。选手们要根据不同出生点的位置来制定相应的战术，同时因为有两支同样重要的进攻路线，这张地图上出现了许多不同于以往的战略要素。最后，由于有一个比较宽阔的中央区域，所以分基地可以相对安全地进行建设，导致在这张地图上资源的控制成为比赛关键。

对于PVZ来说，由于有大量资源点可以进行扩张，随着时间的推移，虫族会变得很强，神族也可以很稳健地扩张。相对来说，这个地图对于虫族还是比较好打的，如果两个人不是在一顺边，可以舒舒服服双基地开，而这时神族是不可能双基地的，只能选择Rush或者走科技路线。

本局为决胜局，比赛开始后，IPX的褐色虫族出现在了地图的12点位置，PJ的橙色神族出现在了7点位置（图11）。在经历了前两场比赛后，IPX可能觉得采用保守战术跟PJ比赛并不是最好的选择，竟然在这张虫族常规开局就占据优势的地图上采用了9D的极端战术，而PJ采用的是单兵营科技开局。由于12点位置和7点位置之间几乎是一条垂直的线路，因此如果PJ侦察不到位，很可能在初期就被Rush掉。好在PJ对于地图有充分的了解，探路的Probe直接走向12点位置，并和IPX的6条小狗遭遇（图12），PJ当即拉出3个Probe同已经生产出的第一个Zealot堵口，让IPX的Rush无功而返，IPX随即放下了自己的分基地。双方如此开局后，采用9D的IPX相对来说吃了点小


图11

图12

亏。随后PJ攀升科技，迅速生产出海盗船，IPX因为探路的宿主走错了方向，没能在第一时间侦察到PJ的开局，对PJ海盗船出现的时间计算出了误差，PJ的两艘海盗船也得以击杀了IPX的4只宿主（图13），IPX为此不得不消耗相当数量的水晶补足宿主。


图13

随后PJ选择了攀登双科技树，而在拥有了1个Dark、2个升级了闪电的High Temper以及1队左右提升了速度的Zealot后，PJ非常大胆地选择了出击。IPX显然对PJ的这次进攻措手不及，出来侦察的2只宿主直接被海盗船点掉，而拥有4个地堡防守的分基地也遭遇到了PJ的强行攻击（图14）。好在是主场作战，IPX新生产的部队不断加入战斗，但PJ的这次攻击让IPX更加被动，同时PJ也利用这次攻击的时间顺利开出了分基地。IPX当然明白局势的走向，当即集结了刺蛇反攻PJ的分基地，结果被PJ早已进入攻击位置的High Temper打退。


图14


图15

比赛进入中期，IPX在Lurker升级完毕后，立即对PJ进行了封锁。PJ利用High Temper和少量Zealot不断击杀对手的Lurker，同时不停地集结兵力，并选择了一个合适的时机破口（图15）。由于双方早期经济的差距，PJ的兵力明显占据优势，顺利突破了IPX的封锁，这样PJ就获得了战局的主动。我们可以看出，其实PVZ在初期被封住了并不用慌张，双矿的资源足够让你组建一支强大部队，当然冲Lurker阵就要考验操作水平了。随后，老练的IPX见势不妙，开始建造大量的地堡，并顺势扩张了地堡后的分矿。IPX这样做的目的在于通过4矿资源的积累，在后期生产海量大象和对手进行决战。


图16

PJ随即也识破了对手的意图，他一边控制主力部队不断在地图中央巡逻，一边用运输机带着High Temper不停地骚扰，这让IPX的经济遭受了一定打击。同时PJ又扩张了两片分矿，而且他建造了很多炮台用以保护分基地，轻松粉碎了IPX的偷袭（图16）。此后PJ利用充足的经济暴出了大量部队，并生产了相当数量的海盗船开始协助运输机骚扰。IPX这时虽然被骚扰得苦不堪言，但科技却也逐渐攀升到了蝎子和大象，当然经济的限制让他生产出的部队数量相当有限，而此时PJ的人口已经达到了200。

在这样的局势下，IPX当然不能选择同PJ进行正面决战，他利用宿主进行着多线骚扰，想利用机动性打击PJ的经济。高攻防的小狗和大象在蝎子赤蜂的掩护下的确打掉了PJ的几片分矿（图17、图18），然而PJ的经济实在是太好了，前期积攒的资源让PJ的后续部队源源不断跟进上来，同时PJ开始量产航母。大量的海盗船保护着航母开始清理IPX的分矿，IPX也针对地生产了大量自杀机，无奈海盗船的数量实在太多（图19）。PJ的航母越来越多，IPX此时仍然没有放弃，不断利用蝎子配合大象对PJ的各处分矿进行骚扰，但此时的PJ已经到了钱越打越多的地步，成规模的航母将IPX的几处分基地一一清理。最后，IPX集结了最后的残余部队冲向PJ的主力部队，我们能看出IPX此时是多么不甘心，然而他终究还是打出了GG（图20）。PJ逆转了比分，顺利进入四强，就此书写了中国“星际”史上的又一个奇迹！


图17


图19


图18

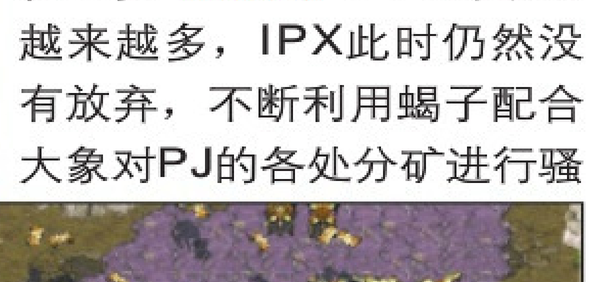



图20

点评：IPX这局比赛的开局显示他心理已经出现了变化，先前的两局比赛进程加上对PJ的了解，IPX企图出其不意地对PJ进行9D Rush，即使Rush不成也可以利用后期稳健强劲的控制能力去扳回局势。然而PJ也正是抓住了对手的心理，利用科技早早就对IPX进行了攻击。PJ在破口后牢牢占据了地图中央防止对方利用机动性骚扰自己，同时不间断的骚扰很好地限制了对手经济。IPX虽然竭尽全力反扑，但PJ一直没有什么失误，可以说这局比赛PJ赢得极为漂亮。当然，我们也可以看出现在的PVZ由于战术发展，已经很少出现1.08时代200人口对攻的宏大场面，取而代之的是双方利用防守去控制资源。但由于这场比赛背景的特殊性，比赛依然精彩，值得我们去铭记！

后记：在中国的“星际”界，PJ是一个无人不知的ID，就像BoxeR代表着韩国的《星际争霸》一样，PJ在某种意义上代表着中国的《星际争霸》。这次PJ在WCG世界总决赛上一路过关斩将进入决赛，只差一步到巅峰，他的表现已足以让所有中国“星际”玩家为之骄傲。

PJ在赛后说道：“亚军是很不错，突破了中国星际项目在世界上的历史成绩，但是总有种说不出来的失落。人都是有追求有目标的，当我身披国旗站在舞台上的那一刹那，我深刻地明白我是中国人，代表的是中国队，此时此刻我的荣誉是和国家紧紧相连的。可我还是败了，当我敲出GG的时候我真的说不出来是什么感觉，第一次有种想哭的冲动。”

竞技成绩并不是最重要的，最重要的是我们依然在坚持，“星际”的故事也远未结束。



《失落的星球》Boss战经验谈

■ 浙江 何琦

首先谈谈《失落的星球》中的部分躲避技巧，毕竟只有保全了性命才能继续“革命”啊！

1.本作并没有血包的设定，取而代之的是“热能”（T-Eng）概念。在这个寒冷的星球上，每时每刻都要消耗热能以保持体力，所以热能是多多益善，油桶、储油罐、僵死的尸体、报废的汽车，所有可以破坏的东西里面都能找到热能的踪迹。

2.方向键+Ctrl+空格=地滚翻是比较有效的闪避动作。驾驶不同的VS按下Z、X会有不同的效果。灵活运用烟雾弹/近身攻击（Z）、快速移动（X配合方向键）、变形/超级跳跃（X）等技巧对于战斗会大有裨益。

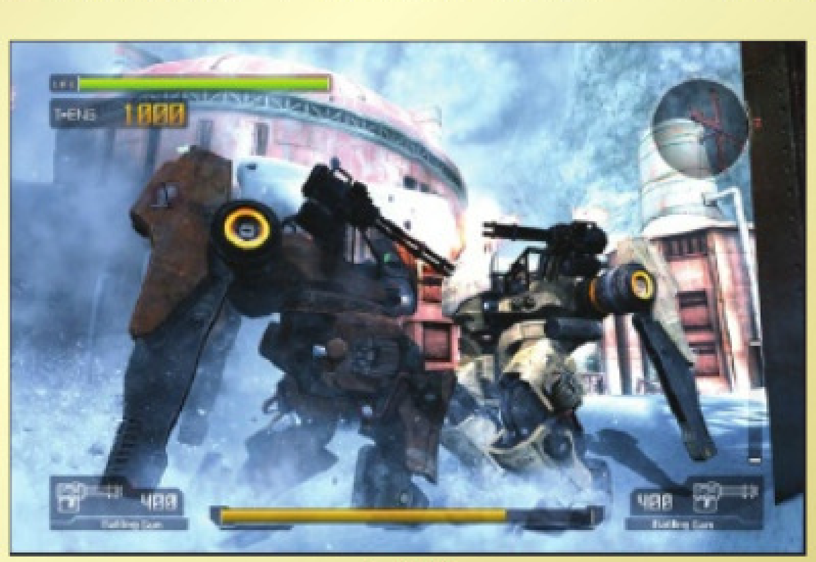
3.利用好进出VS时的瞬间无敌，对于战斗会有事半功倍的效果。但是任何事情都有其两面性，启动VS需要耗费数秒时间，如果此时被连续攻击打到，届时将进退两难，那后果就不堪设想了，所以使用此招还得谨慎。

Mission 1：第一个登场的Boss只会滚动攻击（靠近时还会用钳子打），在Boss发动攻击前会有明显的蓄力准备，只要看准时机躲开，做到毫发无伤就不是一件难事。此外，附近有2部VS以及不少武器可供使用，建议大家装备转轮机枪+火箭筒的组合，趁Boss攻击后的空档用火箭筒可将Boss震翻，然后狠狠扫射Boss尾部的弱点，重复上述3个回合便可过关。

Mission 2：首先干掉2台VS以及杂兵，进入Boss战。Boss是一部有很强弹跳力的VS，居高临下发射导弹是它的杀手锏，所以Boss每一次起跳都必须小心提防。快速接近Boss，近距离用霰弹枪连续射击，可以使Boss无法动弹，很快就可以过关了。

Mission 3：此关Boss攻防兼备，机动性也颇高，而你的VS最多只能挨3下炮击就得一命呜呼。Boss攻击的方式以导弹和激光为主，注意Boss的左肩张开是发射激光的预告。尽量避免在狭窄的屋子里进行战斗，去宽敞的屋外，保持距离，胜算会高很多。尽量利用X键侧移躲避导弹攻击，至于回避激光，主要还是要看准时机出手。

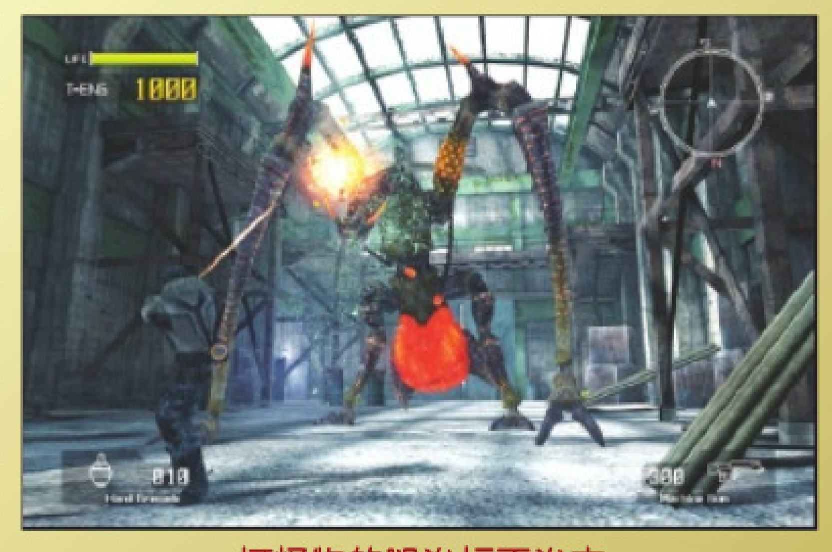
Mission 4：这次遇到的是一条大飞虫，战场的地形相当不错，中央的小山丘还可作为掩蔽物，而且上面还有火箭弹可供补给；躲避Boss的攻击只需要绕着小山丘跑就可以了，武器方面建议继续采用转轮机枪+火箭筒迎战Boss，瞄准Boss的尾部弱点狠狠打，过关难度并不大。但是也要小心Boss俯冲攻击，破坏力也相当惊人。



大火拼

Mission5：Boss的下半身不能移动，不过四肢却可以打到场景中的任何一个角落。虽然Boss具有喷冷气、制造落石、肢体攻击等绝活，但是只要利用好了掩蔽体，就等于成功了一半。此外，Boss的弱点部位在头部，用火箭筒好好招呼它，而打四肢是治标不治本，断了还会源源不断长出来。

Mission 6：本关挑战的是“老熟人”绿眼怪，首先跳上场地两边的高台，利用地形优势打掉Boss身体两边的8个弱点应该不是一件难事。第二阶段，4个弱点会出现在后颈部，最后一阶段集中火力攻击Boss头部。本关的VS具备高机动性，边打边走或者飞行滑翔都能比较轻松地躲过Boss的冲撞、冰弹等各种攻击。不过要注意，Boss的地震带有明显的麻痹效果，所以保持一定的距离才是上策。



打怪物的腿治标不治本

Mission 7：本关Boss是一台蜘蛛形VS，战斗时不断释放出4个激光头作为援助，尽可能多地收集火箭弹，击中Boss后产生剧烈爆炸，能够将天上的激光头打下来（粘性手雷也有同样的效果）。其实Boss攻击方式不多，对于他的常规火炮攻击都可以轻松躲过。但是Boss的高速冲撞破坏力颇大，要特别注意。

Mission 8：本关Boss是前一关蜘蛛形VS的加强版本，不过外形更庞大、装甲更厚实，攻击方式更多样。此外，Boss还有4个手下助战。此战备用VS、武器弹药数量比较充足，跳上右边的平台，居高临下尽

情虐待Boss吧，蜘蛛形VS的攀爬能力受限制，三下五除二即可让Boss缴械投降（Boss变成战车是处于无敌状态）。

Mission9： 本关遇到的Boss颇为棘手，硕大的身躯几乎占了战场一大半的位置，Boss的肢体移动速度并不快，但是“小鬼难缠”，Boss会不断产下一群群的小蜘蛛前来骚扰（注意自爆）。边打边躲，Boss致命弱点在其后背上，用机枪打断Boss两条腿，待Boss倒地之后再以火箭弹好好伺候，再战3个回合即可过关。

Mission 10： 本关遇到的第一个Boss是一株庞大的变异植物，前期的攻击主要集中在两条触手上，虽然触手的攻击力不强，但是攻击范围却能覆盖整个场地。跳上你背后的一块小平台，那里是Boss的攻击盲区，Boss的弱点在触手顶部，集中火力打掉之后，抓紧时间从VS上下来，冲入地道内用火箭筒一炮解决问题。另一只触手也以同样手法解决，Boss释放的杂兵基本可以无视。解决触手后，进入第二阶段，Boss终极的弱点一览无余，还是跳上小平台（Boss射出的炮弹可以用机枪或者霰弹枪打消），趁它伸舌头的时机，几下火箭筒搞定。本关第二个Boss机动性虽强，但由于复杂的地形大大限制了Boss的发挥，开场就先给Boss几枚火箭弹尝尝，能打掉它不少体力，如果接近Boss就按Z键进行攻击，对手总体实力有限，过关只是时间问题。



Ctrl＋SpaceE躲避很有效哦！

Mission 11： 本关驾驶的是本作的终极VS，首先熟悉一下操作，左右键分别是蓄力攻击，Z键机枪，X跳跃。即将面对的最终Boss有两种模式：飞船和VS，机动性与攻击力都很高，注意附近还有不少会飞的炮塔助战。Boss的攻击方式以激光光束为主，冲撞、导弹为辅。大家要贯彻打了就跑的原则，远距离用枪扫射，近距离用蓄力斩。面对密如蛛网般的激光束，只要向上或向下飞行就能轻松躲过。至于跟踪导弹就更简单了，首先以蓄力斩打掉一枚，然后再和另一枚导弹绕圆圈就能甩掉了。总之，每次Boss发动攻击前都有一段蓄力时间，此时Boss处于硬直状态，趁这个间隙，冲过去用蓄力斩狠狠地砍Boss，但是切忌急于求成，注意及时躲避对手的攻击，保命才是第一位的。P

《忍者神龟》Boss对战心得

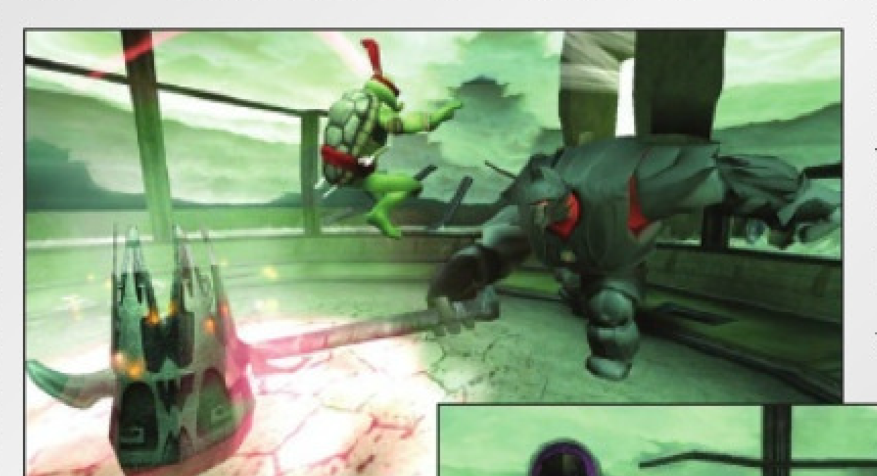
■ 浙江 何琦

狼将军： 它的主要特点是速度非常快，主要攻击方式有3种，一是投掷3枚飞镖，二是高速冲撞，三是场地中央的蓄力攻击。对付第一种攻击只需要跳跃，即可轻松躲过；第二种攻击发动之前Boss会有双腿蹬地的动作，看准时机使出二段跳躲避，抓住Boss攻击之后所产生硬直时间，用连续攻击好好地招呼它。而最后一招，Boss需要更长的准备时间，这时以合体必杀技应对，可以达到事半功倍的效果。

甲壳虫将军： 此Boss也有“三班斧”式的进攻方式，攻击都以铁锤敲击为主，一是用铁锤砸向地面产生连绵不断的冲击波，二是高高跃起后急速下降，第三是蓄力后的大面积冲击波。对付第一种冲击波，必须全神贯注地进行躲避，一旦被打到一下，很容易被接下来的冲击波连续击中；第二招更好对付，当Boss落地前一瞬间会出现一个巨大的阴影，只要及时躲开即可安然无恙，而Boss落地后会产生硬直时间，这时正好是反击的大好机会；最后一招无法用普通方法进行躲避，这时必须发动合体必杀技，凭借无敌状态方可化险为夷。建议切换拉斐尔，他的合体必杀技能够打断Boss继续出招。

蜘蛛将军： Boss攻击手段主要为远距离喷射毒液、高速冲刺、连续的喷射毒气以及蓄力后释放大量气流。头两招其实是连在一起的，放完毒液就冲刺，很好对付，用连续跳跃就能够躲开。第三招的毒气攻击范围有限，攻击时注意保持距离就好了。等到Boss出最后一招的时候，它的体力已经不支，趁Boss蓄力的时机，切换米开朗基罗发动合体必杀技将它击倒。

最终Boss： 最终Boss攻击手段比较丰富，飞标、激光、陨石甚至是狂风，真是无所不用其极，不过大家千万不要被它凶狠的外表吓坏，要知道“一切Boss都是纸老虎”，按照以下步骤来做保证你马到成功，无坚不摧——战斗刚开始立刻使出米开朗基罗的合体必杀技，之后Boss会以激光还以颜色，趁这个机会切换多纳泰罗再次使出合体必杀技，将Boss的激光尽数物归原主。等Boss换成陨石攻击的时候，再以拉斐尔的合体必杀技应对。受到3次严重打击的Boss此时已经难以支撑，最后让达芬奇以合体必杀技送它回老家。P



用连跳可以躲过BOSS的铁锤



多纳泰罗的合体必杀技能反弹BOSS的激光

秘技屋

魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落　Heroes Of Might And Magic Ⅴ：Tribes of the East

首先使用文本编辑器编辑游戏安装目录\profiles\下的autoexec_a2.cfg文件，在文件的最后一行（在// Startup部分)加入：

setvar dev_console_password = schwinge-des-todes

然后再编辑“我的文档\My Games\Homm5toe\Profiles\下的XXX文件（XXX即为你的游戏文档，注意先备份），在该文件的最后一行加入：

bind show_console 'X'（X可以是任何一个键盘上没有被游戏用到的按键）

上述修改完成后，就可在游戏时按“X”键调出命令台，输入enable_cheats激活作弊模式，然后输入以下作弊码：

add_all_spells：当前选定英雄学会所有魔法
add_gold #：加金币，但其他资源清零（#为金币数）
add_money #：加所有资源及#×1000金币（#为资源数）
clear_money：所有资源清0
set_hero_luck_morale X Y：设定当前英雄运气、士气（X、Y分别为运气、士气值）
add_exp #：为当前选定英雄加经验（#为经验值）
show_player_money #：查看其他玩家资源（#为玩家名）
show_hero_mp：显示当前选定英雄地图上移动到目标所需的步数
@Win()：直接胜利
@Loose()：直接失败
@ClearFog ()：清除战争迷雾
@Dragons ()：给你所有英雄1000黑龙

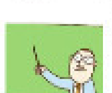
半条命2——第二章　Half Life 2：Episode Two

在游戏中按`键打开操作台。如果打不开操作台，请使用文本编辑器编辑游戏安装路径\ep2\cfg\下的config.cfg文件，修改con_enable为1，然后在操作台输入以下作弊码：

sv_cheats 1：打开作弊模式
sv_cheats 0：关闭作弊模式
ai_disable：关闭敌人的AI
buddha：会受到伤害但不会死
god：上帝模式
hurtme #：降低血到#
impulse 101：所有武器弹药
noclip：穿墙
notarget：隐形
ch_createairboat：汽艇
ch_createjeep：吉普
ch_createjalopy：吉普
mat_wireframe 1：网格模式
sv_noclipduringpause 1：在暂停期间不为穿墙模式
sv_infinite_aux_power 1：无限能量

问题交流

《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》的战役模式能不能玩原来的原版战役和“命运之锤”的战役？


不能，因为这个资料片安装本身就不需要原版的支持。


《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》中，独眼巨人的“Swallow goblin”是什么意思？

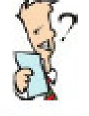

意为吞食哥布林，吃1个哥布林就可以回满血。


《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》中，ATB这个参数具体和兵种的哪些参数挂钩，是不是和先动后动有关，如何计算？

战场上的所有目标，不论是战争机器、生物、英雄，都有一个0～1的ATB值，当增加到1时，就轮到这个目标行动，越高的主动可以让这个值增长得越快。战斗开始时系统会随机（伪随机）为每个目标分配一个0～0.25的ATB值，所以开始战斗时有些相对低速的兵种反而比相对高速的兵种先行动。

《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》亡灵最后一关，有一个分支任务失败，右边蓝色的关卡过不去，应该怎么过？

这个分支任务有两种完成方法：①如果同意刺客帮你杀了宠姬，在这种情况下就会出现任务失败的提示。而后自己走去那个宠姬站的祭坛，接着看动画，然后派4个亡灵英雄（男主英雄除外）站到人族城旁边的祭坛上（过后这4个英雄会消失，记得把兵和宝物都拿走），接着那个蓝色关卡就可以打了，过去后干掉恶魔英雄就过关了；②和刺客谈话选不同意就会开战，干掉他后再跑去蓝色关卡，那个幽灵会感谢你，然后原来刺客旁边的单向门就开了，不过只能3选1，黄的是钱和资源，绿是3棵升级树，蓝是1个17级的人族英雄（4个亡灵英雄死后她还在）。在这种情况下不会出现任务失败的提示，接着就象上述那样让4个亡灵英雄去站祭坛，后面流程一样。


《魔法门之英雄无敌Ⅴ——东方部落》中，野蛮人的怒值是做什么用的？


增加进攻能力，减少被伤害的数值。

游戏背景 是男人就上一百层

男人的游戏

■ 四川 fangby

林晓：“游戏剧场”曾经发过一篇关于“是男人就下一百层”游戏的小说。这种小品游戏，却可以引起无穷遐思。因此在令人唏嘘的《珊瑚》之后，我们用这篇轻快的文字，稍稍驱散一下抑郁的心情。

事情的起因是这样的：那天上高等数学课，对于尚在初等数学领域探索的我们哥几个，这课上得只能说是百无聊赖不知所云。就在小朋的第三滴口水正要落到桌子上的时候，就在我手中的《天龙八部》正要翻到乔峰大战慕容复那一页的时候，就在阿天画前桌的女同学画到后脑勺的时候，明达掏出手机对我们说：“来，玩玩这个游戏，看看你们是不是男人。”那个游戏叫做“是男人就上一百层”。结果，已经做了20多年男人的我们仨，一下子就变得不男不女性向不明了。当然，这仅仅是个开始而已。

“小山，你觉得我是个男人吗？”刚一下课，步天就跑过来一把拉住我，问了个没头没脑的问题。

我笑道：“怎么，还跟那游戏较劲呢？”

步天挠了我一下，有些恼怒地说道：“我说真的！”

步天生气的时候，眉毛会扭得老怪老怪的。我忍住笑，咳嗽了几声，装作认真的开始做思考状。老实说，作为步天从小到大最好的朋友，我必须得承认，这个人有点优柔寡断磨磨叽叽罗里罗嗦，说白了就是有点娘，对我也不怎么讲义气，凡事还特别喜欢较真儿。比如小学四年级的时候，有一次我怂恿他逃课出去打街机。这小子刚开始死活不答应，怕这怕那的。为了不让自己因为口水枯涸而死，我不得已甩出了杀手锏——“你没种”，这才拉上了他。结果这叛徒在我正发冲击波发得不亦乐乎的时候，借上厕所之名溜回了学校，并主动向班主任举报了我。结果我因为教唆同学逃课被公开批评，他因为揭发有功无罪释放。就这事我觉得他不是个男人。

再比如，初三的时候我跟他去超市买东西。我乱七八糟地买了一大堆，步天就买了几包泡面。我现在还记得很清楚，那些泡面一共价值4块7角。结果我们在收银台前站了差不多一个小时，原因是步天非要店员找齐他3角钱，而当时柜台翻遍了都没有3角零钱。相持约半小时后，店员说我干脆找你一块吧，被步天义正辞严地拒绝了。在步天陈述自己不能多收钱的理由约半小时后，由我掏出3毛钱买了盒火柴，然后店家找给了他。就这事我觉得他也不是个男人。还比如……

> 步天：我的名字是步惊云的步，南霸天的天。据我爸妈说，之所以给我起这个名字，一是因为他们认得的字不多，二是因为他们希望我长大后成为一个顶天立地的男子汉，去帮女娲娘娘补天。我很遗憾至今没有这个机会。
> 最近一直在玩一个叫做“是男人就上一百层”的游戏。游戏内容就是用空格键操纵一个小人不停往上跳，按照游戏名来看，能让这个小人跳上一百层的就是男人。我白天玩，晚上玩，却始终是一个不完整的男人。到我做上面这番心里独白为止，我的最高记录是46层，勉强算是半个男人。
> 为什么就是跳不上一百层呢？

“想什么呢，小子？快回答我！”我被步天一摇，从回忆中带着他不是男人的结论跑了回来。

“嗯，这个，To be or not to be，这是个问题。我觉得呢，你不……不可能不是一个男人！”说完我打了打嘴，舒活一下面部肌肉以便接着说谎。

步天像看见了救命稻草，急道：“你确定？”

我面容坚定地说道：“斩钉截铁地确定。谁说你不是男人，叫他来找我！我削他！”

“好兄弟，啥也不说了。”这小子貌似哽咽地说，“但是，为什么我总是打不穿‘是男人就上一百层’这个游戏呢？”

“为什么？阿天，你想什么呢，那不过是个游戏嘛，这么较真做什么。”我看着步天那“楚楚可怜”的模样，忍不住说道。

步天瞪了我一眼，龇牙咧嘴地说道：“为了身为男人的尊严，我一定要跳上一百层。”

我冷笑。步天浑身一哆嗦，嚷道：“干啥哪，咋这么冷呢？”

“早就打穿了。”我一脸不屑装作淡然地说道。

步天迟疑，“骗谁呢？就你，不信！”

“拉倒。”我继续不屑加淡然。

步天继续迟疑，然后不确定，然后三分信，然后信了。

> 晏小山：我跟那个写“无可奈何花落去，似曾相识燕归来”的人的儿子同姓同字。步天是我的发小。这个人有点娘，跟《武林外传》里面的那个吕秀才差不多。今天他问我他是不是男人，我骗了他。我忏悔。但是与其去伤害一个容易受伤的灵魂，还是让我对不起自己的良心吧。其实呢，都是那游戏惹的事；其实呢，那游戏我也没打穿过。我曾在一次机缘巧合绝处逢生柳暗花明的情况下，到过11层。我之所以告诉步天我早就上到顶了，是为了给他鼓励。能理解吧？嘿，这位可真是，不能理解也不要乱扔东西嘛。乱扔也就算了，还说我虚荣？真是的。

我暗笑。步天这人又多疑又娘，简称“姨娘”。

“都到发梦这程度了？”我听步天这么说，真有点吃惊。我试探着问：“阿天，除了发梦，你没有其他什么并发症吧？”

> 步天：晏小山说他打穿了“是男人就上一百层”，我……信了。不过这不是重点。
> 昨天晚上我做了一个梦。梦的内容是这样的：我放学回家，我家住17楼，这楼又高还没电梯，于是我爬楼。我爬呀爬，总爬不到头。我有些生气，我生气我就跺脚，结果我一跺脚就蹦了起来，还老高。于是我就不停跺脚，然后不停往上蹦。奇怪的是，不管我怎么蹦，都到不了顶。更奇怪的是，我每次往上蹦，落下时都刚好有一个板子接着，老准。尤其奇怪的是，那些板子还不一样，有的很踏实，有的上面居然还有钉子，还有的一踩就塌。说出来都没人信的奇怪的是我就这样蹦了一晚上，摔下来之前还有一个声音对我说，你不是一个男人！
> 折腾我一晚上也就算了，末了还说这种话。真是的。

“说什么呢，啥叫并发症呀？”

我斟酌着措辞，“呃，比如说你今天上楼的时候是用走的还是用蹦的？”

“你才蹦呢！”

“那你在上楼或者往高处走的时候有没有想过打破常规不用走用蹦的？”

“鬼才想蹦！摔了咋办？你丫白话什么呢？”

我暗地里舒了口气，还好，还没到晚期，还有得救。

我说道：“阿天，呃，这个，那个……只是个游戏，跟你是不是男人完全没有关系的。兄弟啊，醒醒吧，当男人是不能勉强的。古人说得好，‘命里有时终须有，命里无时莫强求’，你说呢？”

步天冲我一笑，说道：

"你不懂。"

"那你说，我咋不懂了？"

"作为一个新时代的男性大学生，你能对别人质疑你的男人身份不闻不问吗？你能承认自己不是男人吗？虽说这是个游戏，但不是有句话说人生就是一场游戏吗？对于原则性问题，在任何方面都不能马虎不能妥协。你那古人算个屁，人家贝多芬说得多好，'我要扼住命运的咽喉'。听听，这气势！"

看来我诊断错了，这家伙已经晚期加没救了。唯有尽尽人事了。

明达听了我告诉他的关于步天废寝忘食即将走火入魔地玩游戏妄想证明自己是男人的情况后，意味深长地说了一句："游戏害人呐。"

我举手拍他，这家伙马上告饶，说："好好，那你找我干啥嘛！"

"别忘了，可是你小子让我们玩这个倒霉游戏的。步天变成这样，你不负点法律责任呐。再说了，我已经跟他说我把游戏打穿了，你还可以去跟他说你没打穿，顺便安慰安慰他嘛。"

明达想了想，说道："为什么是我，不是还有小朋吗，怎么不叫他去？"

我说："My god！以你的智慧，用脚丫子想也该知道的。让小朋去？就小朋那样，有时比步天还娘，搞不好他俩同病相怜惺惺相惜意气相投，那地球不完了？而像你这种男人中的男人，去对步天说你没打穿这游戏但丝毫不放在心上，那不是更有说服力吗？"

明达志得意满，淡淡一笑，真是充满了智慧。

我忏悔，我又撒了个谎。

两天后，明达带着苍白的面容向我描述了拯救步天特别行动的全部经过。

那是一个狂风骤雨雷鸣电闪的日子，但这依然不能打灭明达拯救弱者的热情和决心，尽管睡过头导致上课迟到，明达还是在一节高数课上展开了行动。他首先拍了拍正拿着手机埋头苦战的步天，步天动都没动。明达以为拍轻了，往手心吐口唾沫后对准步天后脑勺就是一巴掌。步天倏地抬起头，怒道："干啥？害老子又摔下来了！"明达正惊叹自己掌功又有进步，一时没回过神，说，你摔哪了。步天将手机杵到明达面前，说，你看，才51层就摔了。你以为我运气一直这么好呀，好容易才过半百。明达一把夺过手机，说，我有事跟你说。

"你怎么说的？"我着急地问。明达苦笑。

"阿天，你觉得我是个男人吗？"明达一脸恳切地问。步天一愣，这问题咋这么熟呢？明达一点八米的个头，加之满脸横肉，说他不是男人恐怕也没人信。步天说道："你，算是吧。"明达盯着步天，一字一顿地说："我告诉你一件事，其实，那游戏我也没打穿过。但我已经从游戏中得到了快乐，我很满足，我觉得我还是男人啊。你觉得呢？"

"他怎么说的？"我着急地问。明达继续苦笑。

"你也没打穿？哈哈，太好了，终于找到一个倒霉蛋了！你最高多少层？快说！"步天像快饿死的狗找到了一根烂骨头一样，眼睛里发射出足以媲美闪电的光芒。

"9层？哈哈，我以为就我打不穿。没想到啊没想到，明达，像你这种浓眉大眼仪表堂堂四肢粗壮的家伙，也不是个男人。哈哈，笑死我了！"

台上讲课的教授乃本校一宿儒，深受孔孟那一干子的熏陶，为人谦和恬淡，对于占着好位置却不干正事的一众同学也都默默接受了，只顾埋头讲自己的课。这时忽听见有人在后排狂笑，眼见第一排睡得正香的同学都被吵醒了大半，二排聊天的也转过了头，就连专注于斗地主的三排同学都忘了丢炸弹转而去寻找笑源，心想若再不采取点行动，恐怕自己本就所剩不多的那点威望就全部洗白了。"那位同学，你傻笑啥呢？就是你！还笑！我在这，你看哪儿呢？上我的课有这么好笑么？积个分有这么好笑么？那接下来我讲双重积分你岂不是要笑岔了气？Shut up！"

10分钟后，教室里的笑声终于停住。明达逮住机会，对仍然处于呆傻状态的步天说了下面这番话。"你错了！从生理上来说，每个人的性别在他父亲的精子细胞与他母亲的卵细胞结合的那一刻就决定了。只要不做变性手术，性别就不会因为后天的任何行为而产生改变。而游戏，只是由程序员、美工、脚本等人员合作编码出来的具有一定商业价值的能够带给游戏者一定审美感及带入感和娱乐感的电子商品，所以……"

"说中文！"步天吼道。

"你有毛病！你是男是女你爸妈早就瞒着你定好了，你以为你想变性就变性啊？做变性手术都还有失败的可能呢！游戏这玩意说白了就是拿来玩的，我们就图个乐。哦，玩通个游戏就是男人啦？林黛玉跳到顶了就成男人啦？那她跟宝哥哥不整成同性恋啦！玩不通就不是男人啦？张飞那猪脑子铁定玩不通，他就不是男人啦？你去当阳桥挡八十万曹军给我看看！我不是拿古人开涮，我的意思就是想告诉你，我们大老爷们犯不着为了一个莫名其妙的游戏折磨自己。凭什么说上不到一百层就不是男人？他说不是就不是啊！他自己打穿过吗？起个什么名字不好，偏起这个？怎么不叫'是女人就上一百层'、'是人妖就上一百层'？他凭啥仇视咱们男同胞啊？就算要用'男人'，怎么不叫'是男人就上二十层'？弄那么高干嘛？凭什么摔了就必须从头蹦？他没听过从哪儿摔倒就从哪儿爬起来这句话吗？他是男人吗？"

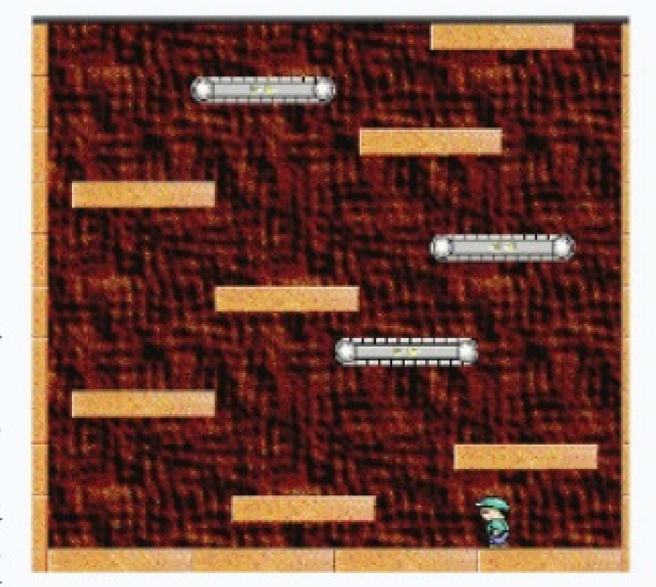
"Wait，Wait！你问谁呢，这一大通？"

"这算什么，人家屈原写过一篇《天问》。这家伙，好嘛，一口气问了一百多个问题呢！呃，扯远了扯远了，你想通了吧？"

步天结束呆傻状态，严肃地说："谢谢你，明达。你拯救了一只迷途的羔羊，一个打向饿狗的肉包子，一条狂饮海水的淡水鱼，一头疯吃饲料即将被宰的笨猪……谢谢！"

说完貌似热泪盈眶地握住明达的手，"手机先还我，我这盘还暂停在48层呢。呆会儿聊。"说完抛下狂喷鲜血的明达，又蹦了起来。

几分钟后，好容易才看到睡觉的聊天的打牌的同学都各自回干本职工作，后排又有人狂笑。台上的教授忍不住了："那位同学，你咋又傻笑呢？你嚷啥呢？说你呢！不告诉你我在这吗，你怎么还往那边看呢！积分早就讲完了，你咋还笑呢，微分也笑啊？Shut up!"



全班大笑，中间夹着步天的嚷嚷，"我终于打穿了！我是男人了！"

听完明达的陈述，我感慨万分，对明达的献身精神跟奉献精神表示由衷的敬佩。我说："不管怎样，总算把阿天救回来了。他自从打穿过一次后，都好几天没动那游戏了。你呀，记得回头自己补点血啊！不要用阿胶的，用驴胶补血颗粒。"

明达点点头，说，"我一直在喝红桃K。"

我俩正就国内补血市场的格局及前景讨论得热火朝天时，步天走过来，手中晃着手机，嚷道："哥几个，快来，新游戏喔，'是男人就下一百层'！这回是下不是上喔！"

我跟明达夺路狂奔，边跑边说："还是阿胶、驴胶、红桃K一起买吧！"（完）



我玩《大话西游》系列游戏已经有好几年了，刚出的《大话3》有很多新的玩法。从官方网站上找，东西太多，一找就眼花缭乱。第20期的《大众软件》正好解决了我在抓鬼任务中遇到的困难。因为《大话3》的抓鬼方法和以前有所不同，如果不注意一些方法，寻找一些小窍门，纯升级实在是太慢。这篇抓鬼任务心得给我解了燃眉之急，让我不再盲从地组队抓鬼了。哪怕是一点小方法就能让我升级中少走很多弯路，一小点指点就能指明我游戏中迷途的方向。每一期《大众软件》我最爱看的就是后面的游戏攻略。可能不是所有的游戏都是你爱玩的，但是，总有一款游戏是对你胃口的，让你在困境中找到救命的稻草。而且各种赏心悦目的游戏介绍，也会让我对一些新的游戏感兴趣。**（王其）**

这期实用软件“软硬兼施”一文终于对我们这些仍在使用XP的老用户来说有了用武之地。系统硬件的软维护，既省了大动干戈的拆卸安装之烦，又能进一步系统地学习硬件相关的知识，的确管用。工具快报里的Photo Chances Explorer可以玩一下，有趣得很，可惜它没能提供将各种效果处理后的图像集合直接输出为屏保的功能。**（华冠臣）**

《一只眼的另类玩法—趣味摄像头软件》确实唤起我对摄像头玩法的兴趣。在线争锋栏目的《诛仙》四重技能PK分析，让我这个许久没玩诛仙的诛仙迷了解了关于《诛仙》的最新近况。而“小众”编辑部印象最深的是“超级兔子魔法设置”，他就像一个班主任，早晨要到班里去收作业。**（拾天）**

林晓：2007年第22期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上。













■浙江 吴淼









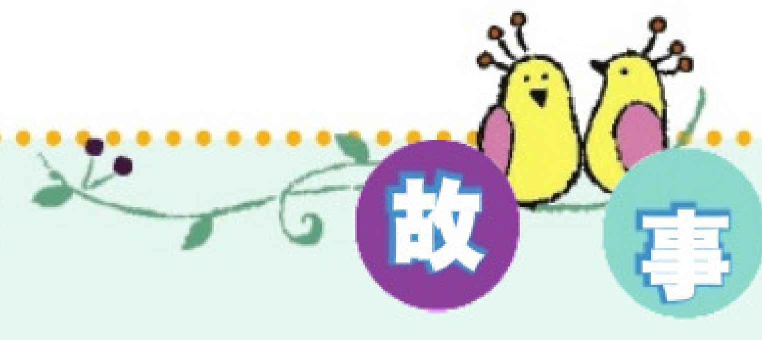










编辑部的故事

林晓：黄金周中，我的两位同事，放弃舒适的假日，不远万里飞到美国的西雅图参与电子竞技活动，这是一种什么精神……可能有人会说，这是免费出国旅游嘛——小心被冰河同学拍砖，要知道工作可不是请客吃饭……欲知冰河与8神经美国假期生活如何，且看下文分解。

冰河所见

虚惊一场

获得了美国签证，并不代表就一定能入境美国。在美国机场落地的时候，入境审核人员如果对来访人员的目的有疑义，有权力拒绝其入境。所以在机场入境关口等候入境的时候，所有的人都忐忑不安。因为除了冰河能用半瓶醋的英语对付一下之外，其他的人都不怎么会说英语。XiaoT干脆躲到了队伍的最后，说让前面的人先和入境官说清楚，他就不用费事了。为了后面的兄弟们，冰河硬着头皮第一个顶了上去。没想到签证官异常和蔼，“你来美国干什么？哦，采访。要停留几天？两周左右？那你可没有时间好好游览一下西雅图啊，这是个美丽的城市。你们一共多少人来？后面这些都是么？你们可真年轻啊。WCG是什么东西？电脑游戏的竞技比赛？也许我儿子有兴趣去看看……”一番胡扯之后，签证官麻利地给记者盖上了通关章。不想记者没走出几步，就听签证官大声吆喝“回来回来，有问题”，一时间让入境处所有人都有些紧张地注视过来。冰河战战兢兢地往回走，签证官一笑，“对不起，刚才只顾说话了，盖的章错了。你是采访签证，我给你盖成商务签证了，我要修改一下。”


大雨滂沱中的冰河

邂逅印度话唠

2007WCG世界总决赛在西雅图市区QwestField球场的室内馆举行。场馆是西雅图的美式橄榄球队海鹰队的主场，外观看上去非常雄伟。不过对于初来乍到、落脚在郊外小旅馆的记者们来说，这地方在哪里都不清楚，更别说去瞻仰了。于是冰河在与小旅馆的前台大妈沟通了半天之后，终于在她的帮助下成功订到了一辆VAN（相当于我们这里的中巴，可以坐6个人），前往西雅图市区。阳光明媚的早上，一辆绿色中巴出现在我们面前，下来一个裹着包头的印度大叔，原来他就是司机。一路上他不停地问冰河从哪里来，要去哪里玩，要不要订车等等，其间还对中国的美食和美女发出了由衷的赞叹。说实话，我一直以为只有黑人才具备话唠的潜质，没想到这一脸大胡子的印度大叔也一样能说。虽然冰河有心鼓励他对中国的热爱，但限于英语不太灵光，只能间断插上几句，最后干脆开始装睡，这才让大叔闭嘴。最后根据我们的陈述，印度大叔将我们拉到了西雅图著名的Pike Market Center农贸市场，说我们的西雅图之旅可以从这里开始，下午再去QwestField球场，因为11点之后场馆才会有工作人员上班。我们听从他的建议，走进了美国的农贸市场。

听不懂中文

西雅图是个靠海的城市，所以农贸市场中并不如我们想象的充满了土豆青椒西红柿之类的农产品，而是以水产品和水果为主。美国水果对我们来说也不算什么新鲜，但是美国的海鲜着实让我们惊叹了一阵。其特点就一个字：“大”。脸盆大小的螃蟹，有冰河半个人大小的龙虾，以及貌似外星异形的乌贼等等，这让长居中国内地、平日只能渴望酒店水箱里海鲜的众人垂涎不已。正当众人津津有味围观半埋在冰块中的龙虾时，摊后一位胡子拉碴穿了皮围裙貌似鲁智深般的美国大叔走出来吆喝“Longxia，Pangxie”。“他说什么？”众人一时都没反应过来，直到他又吆喝两句我们才明白，这位美国摊主在用中文推销他的货呢。看来这摊上没少来中国人……



瞧瞧美国的水产品市场

“惨死”在球场大门下

一番游历之后，几名记者终于把QwestField球场附近的交通、饮食情况都摸清了，但是天色已经从晴朗转成了阴郁，最后干脆下起了雨。来自太平洋的海风也开始热情地“招呼”众人，让衣着单薄的中国记者们瑟瑟发抖。“快给印度大叔打电话！”这个时候来时的印度大胡子司机成了我们唯一的指望。可是印度大叔在电话里“OK”了几句之后，就此杳无音信。众人在球场大门下方如企鹅一般挤在一起躲雨，抽烟的8神经和冰河还不时点根烟，指望能带来一点心理安慰。终于，2个小时之后，绿色的中巴出现在我们的眼前，众人像遇到了救星一般钻进了车里。印度大叔的第一句话就是“对不起久等，路上有车出事故了，特别堵。”啥都别说了，快回去吧……



比萨饼店里居然有免费街机

杂货市场里的塞尔达公主

8神经轶事

到达美国的第二天WCG比赛尚未开始，我们一行人决定趁着这闲暇去西雅图的市中心转转。西雅图是一座傍海而建的恬静城市，在海边的一个杂货市场里，我与冰河对人腿般大小的龙虾和如小臂般大小的蟹腿垂涎欲滴。不单海产品，这里卖什么的都有，有个一对老华人的国画小摊吸引了很多老外的关注。冰河更是兴致勃勃地上去帮人家老两口当起了免费“托儿”，老外们对装裱精美的国画和冰河口沫横飞的推销不由得啧啧称奇。转过头来我们在另一个小摊上看到一些奇怪的陶制乐器，在旁边还摆有一本《塞尔达传说》的说明书与林克和塞尔达公主的人偶，而摊主是一位年轻漂亮的美国MM。正当我与冰河指着林克的人偶私下议论时，摊主MM已经会意地拿起那件乐器吹奏起来——她吹出来的竟是原汁原味的《塞尔达传说》主旋律！那一刻真是让我感动不已。接下来MM热情地向我们介绍乐器的吹奏方法，我也理所当然地问了问价格——50美元！后来我上网查询得知，其实这就是著名的古乐器“埙”，在国内只需花十几元钱就可以买到……无论如何，这位杂货市场里美丽的塞尔达公主给我们留下了深刻印象。虽然我们没有买一个“埙”，但离开时仍然忍不住频频回望，而她也礼貌地向我们微笑，然后继续吹奏着。这时我才注意到她的头后戴着一个小小的绿色“林克帽子”……

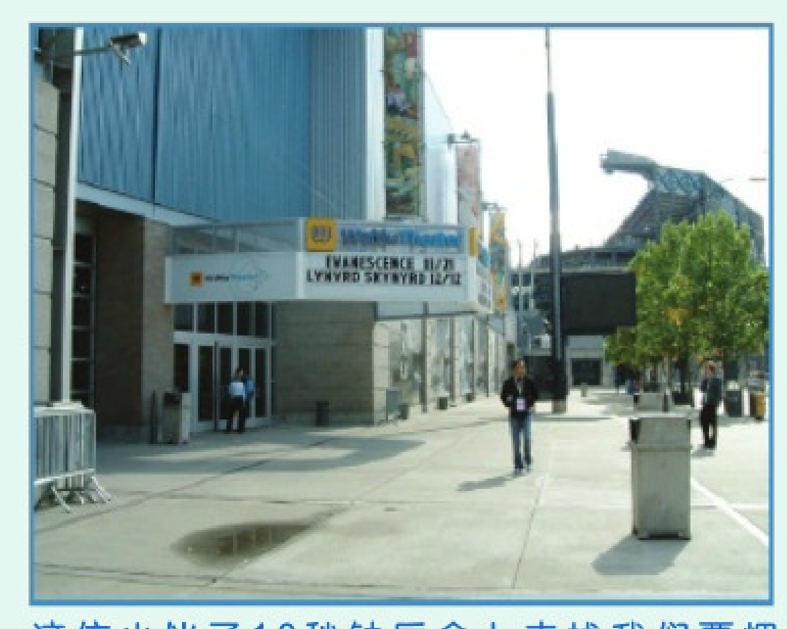


我也体验一把赛车的感觉



“塞尔达公主”的乐器摊，遗憾的是当时竟然忘了给MM也拍一张照片

街头巷尾的美国烟民



这位小伙子10秒钟后会上来找我们要烟抽。注意上面的广告牌，Lynyrd skynyrd和Evanescence这两支我非常喜欢的乐队会在这里开演唱会，好想去看！

美国的法律规定不许在任何室内环境抽烟，于是我们总是在街头看到悠闲地抽着香烟的美国人。作为大软“烟协”两位骨干成员的我与冰河，当然义不容辞地加入了他们的队伍。然而，在街头时不时上来找我们要烟抽的美国人仍然会吓我们一跳。第一次遇到的居然是一位大叔，在路边隔着栏杆他就远远地举手招呼我们，当我们走近后才得知他想要一支烟。当大叔惬意地点燃冰河递上的“中南海”后，神秘地告诉我们“向前50米左转有个地方有便宜又好吃的食物，还有很多PLMM！”看来他是打算以“情报”作为酬谢。当我和冰河走近那里一看，不出意外是个酒吧……后来在街头我们又多次遇到这样的美国人，各种年龄层的都有，以至于我忍痛为美国烟友们友情奉献了小半包之多的“红双喜”。我私下与冰河讨论，美国人为什么会这样“自来熟”地上来要烟抽呢？要知道在国内“带火不带烟”可是绝对会遭到BS的行为。是因为未到法定吸烟年龄？但很多人明显早已过了18岁；或者是在家里老婆管得严不许买烟？这就不得而知了。无论如何，我们本着“以烟会友”的精神让美国人尝到了“Made in China”的香烟，唯一遗憾的是忘了发展他们为我们“烟协”的荣誉成员……

WCG会场的自由游戏开发者

在WCG的比赛期间，有一天我们在场馆里遇到了一个奇怪的华裔美国人。这个叫Eric的年轻人上来向我们推销他手里的散装游戏光盘，这令我非常震惊——想我在中关村的街头什么没见过，你在美国居然找我们卖光盘也想卖得出去？！不过聊了几句后才知道，原来他并不是中关村街头的那种光盘贩子，而是借WCG这块宝地推销他自己开发的一个小射击游戏。出于对这位游戏开发爱好者的支持，我掏了两美元购买了一张。Eric反复叮嘱我们玩过他的游戏后如果有什么意见，请务必要按照封皮上的邮件地址给他发E-mail。告别Eric后，冰河一边感叹着“瞧瞧这些自由游戏开发者，混得真是不容易，你支持得好”，一边将那张光盘塞进了自己的腰包。

哎！给林晓姐姐写花絮时我突然就把这事给想起来了——冰河！快还我的光盘，我这可算是买的正版！



第二天我在会场转悠时又遇见了Eric，这次我不由分说拉上他拍了一张照片。他手里拿着自己开发的游戏光盘，他一定不会想到这张照片会刊登在中国最具影响力之一的电脑杂志中



西雅图街景



林晓： 眼看着今年就要结束了。明年的《大众软件》，你订阅了吗？要抓紧时间哦。早晨上班第一件事情照例是拆阅信件，虽然邮资那么贵，但还是有很多热情的读者愿意手写信件，难能可贵啊！今天我收到的信里有一封来自新疆69236部队，信封里有日记一页，读者回函卡一张，照片若干。哈，寄信给我的人在偷笑了。因为是军人，他没有留下姓名和电话，只有照片上的苍茫天山，说明他的所在。此时的北京正是宜人的20℃度，他那里却已经－1℃度了。提到军人，我就不能不想起最近爱看的电视剧《士兵突击》，还有剧中人物常说的“不放弃，不抛弃”。这位无名的军人朋友，不管你当兵的历史有多长，你都是一个当过兵的人，是我心目中“最可爱的人”。希望你保持着兵的气魄和精神。

惋惜

我这是给大软写的第一封信，信的内容早就想好了，但正如韩寒说的，写前一肚子话，写时却无处下笔。但这件事我确实想发下牢骚，因为那实在是让人愤怒。

刚放暑假时，我一个同学新买了台PC。他兴致勃勃地找到了我，问我有什么好玩的游戏。我想都没想，就递给他4张光盘，分别为我最敬重的黑岛的《辐射2》（《Fallout2》）、《博德之门2》（《Baldur's Gate2》），比较好玩的《英雄传说——空之轨迹》以及《圣女之歌2》。他拿到盘以后高兴得不得了，屁颠屁颠地跑了。

3天后他又找到我，告诉我说：“你给我的都是啥破游戏，我都不会玩儿。特别是你说的那个很好玩的《博德之门》，刚开始对话15分钟都玩不了，我见个选项就点，看都没看；《辐射2》和那差不多，没劲；另外两个不会玩，半天不开打。我这几天正在玩《QX三国》呢，都16级了。我觉得自己特别有游戏天赋，和我一块玩的才都十二三级。他们都不知道做任务，只知道杀怪，呵呵。盘还你，反正以后不玩了。”

这足够让一个热爱单机热爱黑岛的人热血沸腾。我当时让他滚蛋了，以后基本上没再和他说过话，原因很简单——没共同语言。

最后补充一点，我们之所以是朋友，是因为他是我们团中的一名武僧。什么团？DND真人团呗，我是团里的DM。我到现在还想不通，他曾经因为一个公会交给的任务没有完成，竟然说没脸回深水城，在无冬城饮恨自杀了。这么RP的人竟然会这样……没想到啊……

最后祝大软越办越好。另外做个广告，河南省新乡市想跑龙与地下城真人团的可以加我QQ416884369……唉，还是觉得惋惜……**（有你很浪漫）**

林晓： 什么叫郁闷，我想“有你很浪漫”同学是有深刻理解了。明珠暗投啊，对牛弹琴啦，也都是为你碰上的这档子事情准备的。没事没事，面包会有的，知音那也是准会有的。相信我，喜欢单机游戏的人多了去了，你只是碰巧没遇到而已。



仙剑四安装经验 **（王曦贤）**

1.安装时可以有虚拟光驱，但其中不能有名为“Disk2～4”的光盘。（否则安装系统会直接去读，然后面临重装）

2.安装完后，如果有仙剑其它系列要删除的话，先备份PAL4的注册表。（否则可能会连带一起删除）

3.瑞星卡卡、虚拟光驱一定要删除。（否则无法运行）

4.遇到柳梦璃变卡后试着用窗口模式运行。

对仙四我也是太衰了，虽然说好事多磨，但我都基本被磨成浆了。上面的经验全是自己遇到的问题。

感受

Hello！我是刚刚步入高中的一头小猪。

大软在俺们这儿那是贼拉的受欢迎。小猪我经常把大软拿到宿舍看，后来发现一个严重的问题——大软经常失踪。哎，不用说又被老师或同学拿去看了。第18期十一我才看完，而且发现它有些臭臭的，读者回复函也失踪了。

小时候就知道有大软这个东东。那还是奔腾3时代，我家电脑是奔腾2 233，勉强能跑“天之痕”，当时看大软只能看明白游戏部分。有次在同学家玩MD，同学说街机的模拟器游戏好玩，但程序不好，没有MD的实用，而且街机的ROM不能在MD上用。当时我也不知道怎么回事打开MD的系统，改了改，过了5分钟，MD竟能使用街机的ROM了。那真是相当的牛，我才发现电脑原来这么神奇，便开始连续买Popsoft。经常骑辆自行车，到书摊前，一个180度漂移，把钱一扔，酷酷说“来一本大软”。

毛泽东主席读书三上：马上、枕上、厕上。我读大软也三上：厕上（知道我的大软味道来源了吧）、课上（数学课）、键盘上。

我上数学课20%听讲，40%自己做题，30%看大软，10%发愣。但数学成绩愣是比别人高，速算愣是比别人快。初二时，老师问一道中考代数题，全班就我会。每每手捧一本“尖子生数学”（其实是包着尖子生数学皮的Popsoft）高高举起手，哈哈，太爽了。

自从家里有了电脑，我就天天研究，结果电脑5次瘫痪，1次中传说中的“黑色星期五”，1次蠕虫，1次删错文件……看了N年大软后，前几天在学校老师让用电脑查英文单词的意思，而且用英文解释。不用说，我第一个查完，还帮别人呢！同学家2兆网速奇卡，我一看，原来是脱机内容过多加上没清除Cookies造成的，又挣到一顿KFC。我哥哥上大学，也看Popsoft攒了N多多。经常给人修电脑，经常吃饭不掏钱，两月只花了500元，哈哈！

大软让我明白了许多PC知识，让我懂得了贪婪的“激战”，懒惰的“卡巴斯基”很多。

在这里我感谢至今为大软献身而没找到对象的各位哥哥姐姐，感谢Popsoft的打印机，还有写文章的PC，你们幸苦了！**（猪猪REWRITE）**

林晓： 猪猪同学要戒骄戒躁，继续努力哦。学无止境，学海无涯……其实能做厕所读物不简单呢，既要通俗易懂又要有趣有内涵。你想想，是不是这样。另外，谢谢你惦记我们的同事还有各种设备，他（它）们都运转正常——编辑部确实有若干单身同事，详细资料请适龄单身朋友来函来电来而不返之linxiao@popsoft.com.cn信箱索取。

Suki穿着漂亮的防辐射服，把榜单递到我面前后，我便展开幻想：假如有一天我出了大名，我的文章洛阳纸贵时，是不是我写的所有文字——无论它是什么文体，都会被集结成册。

那么这些榜评，是不是也会独立集结成册呢？《生铁文集第5卷——晶合实验室榜评》。哦，这名字听起来就够酷的（虽然不可能）。我最喜欢的小说家斯蒂芬·金说过，如果一个写文章的人在自己的文章里写出了“这看起来很酷！”那他就该去面壁。

不过，一想到它们要集结成文集，我就感到紧张害怕。看起来我不能在榜评里重复表达自己的某些意思，否则这些榜评看起来就很雷同。当这些榜评集结在一起时，这种重复和雷同就很容易被看出来。一想到这样很丢人，我就赶紧打起精神来，把每篇榜评都写得各具特色。

“瑞星杀毒”软件重新登上排行榜第一名的位置——我得说这和国内的网络环境有关（我又不得不重复以前的看法了）。时代越进步，科技越发展，带来的困扰也就越难缠。有人笑着对笔者说：“我现在还用Win98，什么病毒也没有，可见病毒也是赶时髦的啊！”国产软件业虽然萧条，但其实国产工具类软件对于国人而言还是更有亲和力的。笔者的很多同事都在用瑞星。不过就笔者使用过的有限的几款杀毒软件来看，并没有发现哪一款的杀毒能力出类拔萃。换句话说，如果对病毒的抵抗能力没有特别的卓越表现，那么用户宁愿选择界面更友好、文字更易懂的那一款。

同样是杀毒软件，《金山毒霸》排在排行榜第6位。这两年来金山把更多的精力投入到网络游戏开发中，金山毒霸的声势也没有以往浩大。对于新晋的电脑用户而言，他们更愿意选择一家专业杀毒软件厂商的产品，而不是一家网络游戏公司的。说到病毒的话题，还要插一句题外话。记得去年采访趋势科技的首席信息安全官梁国屏时，他说过，他们绝不会招收制作病毒的高手进入自己的公司。他认为这样的人不可靠，他们不信赖这样的人进入安全企业，他个人也不认可病毒制作者的人格。

“迅雷”在本月排行榜名列亚军，这虽然不能说是“实至名归”，也该算是理所当然。自从迅雷5推出后，抢夺了BitComet等很多BT下载软件的风头。而Web迅雷的自动安装，使它具有了其他BT软件所没有的优势。它简化了一些同类BT软件的操作，而且在BT种子减少为0时，也有可能通过迅雷网络的资源进行下载。Web迅雷下载影片时的片段预览，也是个很实用的功能。在任何事情都在飞速变化的时候，比同类软件少点一下鼠标，恐怕都是一种相当大的优势。

我用过这些软件么？

■ 晶合实验室 生铁

接下来我想谈谈《Windows优化大师》，它的长期在榜真使我觉得自己是不是该用用这款软件。能受到如此好评的软件，而我却从来没用过，这到底说明我是个IT业的老鸟还是菜鸟呢？

如果大家都使用了Windows优化大师，可以举办一个有奖比赛，看谁的电脑能坚持最长时间不重装系统。Windows优化大师现在还能兼容Vista，非常省心。想来任何一个电脑用户，无论他是新手还是老鸟，都会喜欢一款界面友好清晰的软件的——而优化大师正是这样一款软件。

我们的一位老牌读者这样说到我们的排行榜：“家长会上的成绩单是我接触到的第一张排行榜，TOP TEN则是第二张。”他还说：“我曾为这两张排行榜写过一些东西。针对成绩单所写的无非是反对成绩排名和公布成绩之类的，回想起来无异于牢骚抱怨的句子——尽管从数据上看我在大多数时候都算是个‘好学生’；初二时为TOP TEN所写的则是一封至今也没塞进邮筒寄往杂志社的信。后来随着鼻炎的逐渐恶化，尽管还道听途说或亲眼目睹过很多排行榜，但那种对排名次列数据的敏感已经和本来很灵敏的嗅觉一起离我远去了。”

他说他每次看到杂志上那张写满他接触过或没接触过的游戏名字的榜单时，就感到心跳加速并且呼吸急促。

我现在的感觉和他的一样。



TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2007正式狂人DIY版Build 20071010	981 620
2	金山快译2007	788 576
3	腾讯QQ2007正式版Build 10.10	654 148
4	大头贴制作系统5.06	538 444
5	BitComet 0.91	447 408
6	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.12	391 628
7	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	389 804
8	微软拼音输入法2007	348 244
9	迅雷（Thunder）5.7.3.389	320 228
10	Windows Media Player 11简体中文11.0 0115正式版	312 352

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年10月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	2922	↑	北京瑞星公司
迅雷（Thunder）	v5.7.2.371	2	2737	↑	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	2007 v7.02	3	2623	↑	暴风网际科技有限公司
WinRAR	3.62	4	2510	↑	Eugene Roshal
Windows优化大师	7.7Build7.3	5	2348	↓	鲁锦
金山毒霸	2007	6	2217	↓	金山公司
金山游侠	V	7	2034	↑	金山公司
金山快译	2007	8	1997	↑	金山公司
紫光华宇拼音输入法	3.0.0.3045	9	1872	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山词霸	2007	10	1851	↓	金山公司
Real Player	10.6中文版	11	1758	↑	RealNetworks
网际快车	1.81	12	1701	↑	JetCar软件工作室
超级兔子魔法设置	7.96	13	1688	↓	蔡旋
BitComet	0.91	14	1649	↓	RnySmile
QQ	2007	15	1592	New	腾讯
Office	2007	16	1518	New	微软
新浪UC	v2006	17	1463	↓	新浪UC
Maxthon	2.0 Beta 2	18	1437	↑	MySoft Technology
木马克星（iparmor）	v2007.51	19	1231	↓	罗建斌
天网防火墙Athena2006	v3.0	20	1163	↓	众达天网技术有限公司


DRAGONKNIGHT
龙骑士
体验驾驭飞龙全3D自由空战
加入空中城堡争夺立体战争
二零零七
龙战来袭
www.lqsonline.com.cn
PASSION ENTERTAINMENT 派讯娱乐

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium。



我追求完美，所以我爱Inspiron™
——只因我要的，全在这里

午夜蓝，宝石红；海量存储，炫丽宽屏；完全个性化的性能表现……都由我亲自搭配，再交由戴尔按我所需制造。不论我有什么需要，我要的，全在这里。

免费

获得
内置摄像头一个和
自由更换一种彩壳

仅限DELL™ INSPIRON™
指定笔记本
E-Value 配置代码：Q511102N

优惠有效期：
2007年11月17日至
2007年11月23日



DELL™ INSPIRON™ 1420 笔记本

电话订购价 ¥8,399

¥6,999 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q511102N

- 全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5250(1.50GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Mobile Intel® 965PM Express芯片组
- 1GB双通道 DDR2内存，120GB* SATA硬盘
- 128MB GDDR3 NVIDIA® GeForce® 8400M GS显卡

免费获得

- 内置摄像头一个和自由更换一种彩壳



DELL™ INSPIRON™ 530s 台式机

电话订购价 ¥6,088

¥4,888 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q211102N

- 英特尔®奔腾®双核处理器E2140(1.60GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 1GB DDR2 内存
- 160GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- 19英寸宽屏液晶显示器
- 128MB PCI X16 ATI Radeon™ X1300显卡
- DVD*-ROM

免费升级

- 128MB DDR2 NVIDIA® Geforce® 8300GS显卡和250GB* 硬盘



DELL™ INSPIRON™ 530s 台式机

电话订购价 ¥7,599

¥5,999 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q211104N

- 英特尔®酷睿™2双核处理器E6550(2.33GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 1GB DDR2 内存
- 160GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- 19英寸宽屏液晶显示器
- 128MB PCI X16 ATI Radeon™ X1300显卡
- DVD*-ROM

免费升级

- 128MB DDR2 NVIDIA® Geforce® 8300GS显卡和250GB* 硬盘

DELL™ XPS™ M1330 笔记本

¥9,999 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q511121N

- 全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T7100(1.80GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Premium
- Intel®965PM Express 芯片组
- 2GB 双通道 DDR2 内存，120GB* SATA硬盘
- 128MB GDDR3 NVIDIA®GeForce® 8400M GS显卡

DELL™外设产品全面提升INSPIRON™产品性能，为你的工作娱乐提供全面支持。



DELL™ SP2008WFP 20"TrueLife™ 宽屏LCD显示器

内置200万像素摄像头和麦克风
超快响应时间2毫秒和超高对比度2000:1
网上优惠价

¥2,199

E-Value 配置代码：Q14SP2008W



无论你遭遇何种问题，无论你身在何处，
我们都能帮你完美解决。
拥有DellConnect™远程诊断工具，就像
戴尔技术工程师随时随地在你身边。





800 858 2018
固定电话方可免费拨打

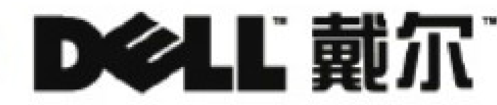
www.dell.com.cn/cec
亲临体验中心免费感受最新产品

体验正版Windows Vista®带给您的安全、可靠和声誉。
Windows Vista® Home Premium家庭高级版带给您简明愉悦的用户体验、全方位的安全防护、随心所欲的数字娱乐生活。
凡购买戴尔Inspiron™正版Windows®操作系统系列机型的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月。

本版广告有效期：2007年11月17日至11月30日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表查询 免费销售专线服务时间:周一至周五8:30-18:30 个人用户周六,日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务，未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话：0592-8183110 戴尔中国诚聘各路精英 欢迎点击Http://www.dell.com/careers 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准

*戴尔的常规条款和条件在此适用，并可网上获得或致函索取。戴尔会尽力找出标题和图像中的错误，但是对于不可避免的错误戴尔不负任何责任。以上图片仅供参考。上门服务和高级更换服务：在通过电话提供技术支持后，如有必要，戴尔将派遣技术人员、更换零部件或整机（取决于服务合同）。该服务提供取决于零部件供货情况、地理限制（上门和/或下一工作日服务在某些地区不提供）以及服务合同的条款。服务时间取决于客户致电戴尔的时间。故障零部件或整机必须返还给戴尔或付费购买。用于更换的零部件或整机可能是经修复过的。戴尔投影机的灯泡享受为期6个月的有限保修(2300MP投影机除外，其余享受为期3个月的有限保修)。戴尔打印机的硒鼓与墨盒不提供保修。全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)：适用于个人电脑、Axim掌上电脑、戴尔品牌的投影机及液晶电视，但其不适用于盗窃、丢失以及由于火灾、人为故意破坏、天灾或自然灾害、动物、宠物或虫害等造成的损坏。客户可能会被要求将设备返还戴尔。详情请参考全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)协议，网址为：www.dell.com/ap/services。本服务仅在特定国家提供。商标：Celeron,Celeron Inside,Centrino,Centrino Logo,Core Inside,Intel,Intel Logo,Intel Core,Intel Inside,Intel Inside Logo,Intel Viiv,Intel vPro,Itanium,Itanium Inside,Pentium,Pentium Inside,Xeon，和 Xeon Inside均是英特尔®公司在美国或其他国家的商标。版权：©2007戴尔公司(Dell Inc.)版权所有。请浏览以下网站获得更多信息：http://www1.ap.dell.com/content/topics/topic.aspx/ap/policy/zh/cn/technotes_cn?c=cn&l=zh&s=bsd





邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN